
POR SÓLO
2,99€
REVISTA OFICIAL DE NINTENDO: Wii • NINTENDO DS
INTERNATIONAL Nintendo LICENSED PRODUCT
Nº 207 - FEBRERO 2010
Nintendo® Acción
DIVERSIÓN A BUEN PRECIO
Lo último para descargar en Wii: Monkey Island, Street Fighter...
GUÍA DE SUPERVIVENCIA
Zelda
Spirit Tracks
El juego, paso a paso
LO MÁS NUEVO
Final Fantasy
Silent Hill
Resident Evil
Tatsunoko VS Capcom
10 BOMBAZOS PARA 2010
Super Mario Galaxy 2
¡...y los juegos más esperados del año!
VOTA A LOS MEJORES DE 2009
¡Regalamos 2 packs de Wii Sports Resort Ed. limitada!

TATSUNOKO VS. CAPCOM ULTIMATE ALL-STARS™

二つの
伝説、

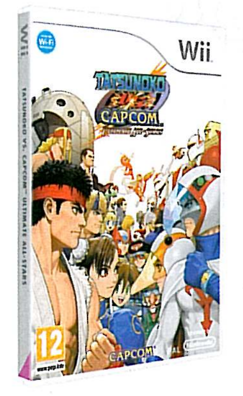
ここに
激突！

EN EXCLUSIVA PARA

Wii™

LA SERIE 'VS.' DE CAPCOM LLEGA A Wii

Pásatelo en grande combatiendo con tus personajes favoritos. ¡También con modo online!









tatsunoko.vscapcom.com



Sumario

NINTENDO ACCIÓN Nº 207 - FEBRERO 2010

¡CONCURSO! ¡Una DSi firmada por Enji Aonuma y 10 Zelda DS! página 27



16 Los 10 de 2010
¿QUÉ TE JUEGAS a que este va a ser el mejor año de Wii? Te lo demostramos con una selección de los 10 juegos más esperados para la consola... ¡«Mario Galaxy 2» incluido!



30 Tatsunoko vs. Capcom
LLEGA UN JUEGO DE LUCHA que hará historia... ¡y nosotros lo puntuamos!



24 Cronología del terror
TE CONTAMOS, en orden, la trama de la serie de juego de terror más famosa: «Resident Evil».



52 Guía de Zelda
SPIRIT TRACKS tiene muchos secretos. Empieza a descubrirlos en la primera parte de la guía.

10 Lo mejor del año
2009 NOS DEJÓ JUEGAZOS. Ahora te toca a ti votar cuáles son los mejores de cada categoría para que nosotros los premiemos.

Este mes no te pierdas nada de esto...

ANUNCIO EN Wii

Descubrimos al nuevo Príncipe de Persia...



+ info página 8

¡SÓLO PARA DS!

Dragon Quest y 5 éxitos más que brillarán en tu DS este año

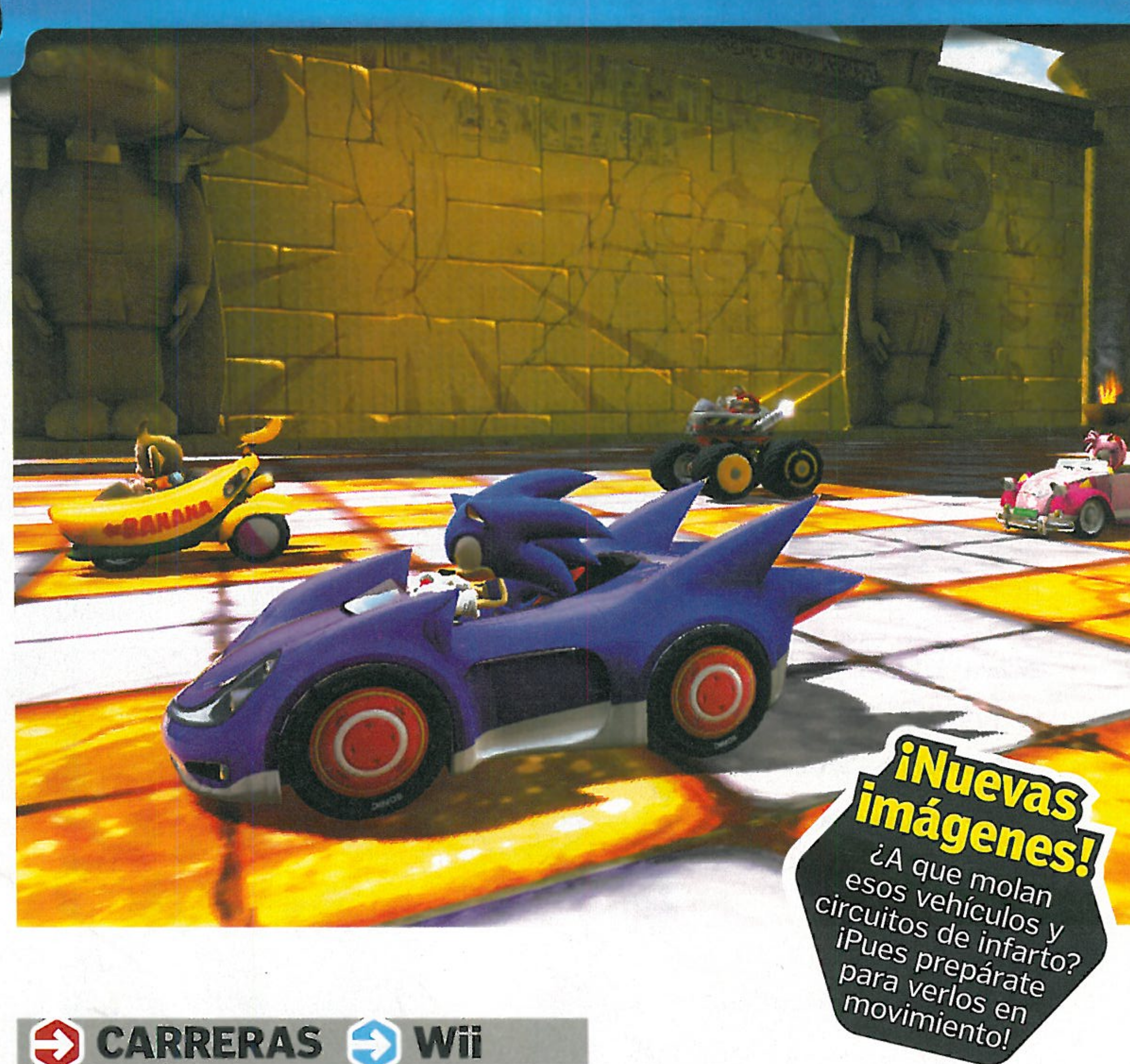
+ info página 6

YU-GI-OH

El mejor juego de cartas vuelve a DS

5D's Yu-Gi-Oh! WORLD CHAMPIONSHIP 2010 Reverse of Arcadia

+ info página 8



¡Nuevas imágenes! ¿A que molan esos vehículos y circuitos de infarto? ¡Pues prepárate para verlos en movimiento!

CARRERAS | Wii

¡Sonic ya está listo para la gran carrera!

En febrero, Sega dará el pistoletazo de salida a sus estrellas. Llega en marzo.

Por fin, nuestro querido erizo está preparado para despeinarse las púas en las carreras más explosivas y delirantes que han pasado por Wii desde el gran «Mario Kart».

¡En la mejor compañía!

«Sonic & SEGA All-Stars Racing» reunirá a iconos tan emblemáticos como **Eggman, Ryo de Shenmue, Amigo, Alex Kidd, Billy Hatcher**, que competirán por llegar a la meta en todo tipo de coches, motos y avionetas, con la ayuda de un sinfín de ítems. Pero lo más alucinante serán los movimientos All-Star, como el de Amigo, ¡que nos pondrá a bailar la conga en plena carrera! Añádele control con volante y un multijugador histórico a pantalla partida y online. Preparados... listos... ¡SEGA!







Cada personaje contará con su propio movimiento All-Star. ¡Sonic podrá conducir a la velocidad de la luz!

Durante las carreras iremos acumulando Millas SEGA, con las que desbloquear nuevos personajes, circuitos y canciones. ¡Toma puntazo!

Los circuitos estarán llenos de detalles, ítems y recuerdos de las grandes franquicias de SEGA.

Dominar los derrapes y las acrobacias en cada salto será la mejor forma de ganar turbos a tutiplén.

LO MEJOR DEL MES

Datos de ventas

Nintendo acaba de hacer públicas las ventas de algunos de sus juegos y consolas. Aquí tenéis lo más interesante.

•Con 40 millones de unidades, DS es la consola más vendida en Europa, y la que más rápido ha alcanzado esa cifra: sólo 5 años después de su estreno.

• En sólo tres años, se han vendido 20 millones de Wii en Europa.

•Casi 5 millones de «Wii Sports Resort» se han vendido desde su lanzamiento hace 5 meses.

•«Wii Fit» y «Wii Fit Plus» llevan vendidos casi 10 millones de unidades, o lo que es lo mismo, casi la mitad de los propietarios de Wii en Europa tiene un Wii Fit o un Plus.

•«New Super Mario Bros. Wii» supera los 2.5 millones de unidades tras poco más de un mes desde su lanzamiento.



Juegos "de aquí"

La buena salud de los estudios españoles que dejan su sello de calidad en WiiWare y DSiWare. Akaoni, Over the top, Gameloft...

PES 2010

Konami Digital Entertainment GmbH ha anunciado que las ventas de «PES 2010» en España han superado las 600.000 unidades en todos los formatos para los que está disponible. Bueno, pues queda claro que la popularidad del simulador futbolístico está en su punto más alto. Cosa de la que damos fe en Nintendo Acción.

Glory of Heracles
Nintendo nos traslada a la antigua Grecia en la piel del gran Hércules, en este RPG mitológico que combinará la estrategia de los combates y la exploración en busca de armas y desafíos táctiles.

AVENTURAS Y RPG · DS



¡Avalancha de estrenos en DS!

Va a ser un año plagado de grandes novedades para DS. ¡Te adelantamos las más esperadas!

Menudo aluvión de novedades portátiles se nos viene encima: desde las nuevas andanzas de Goku, «Dragon Quest» o «Bleach», hasta el esperado regreso de «Golden Sun»; **si te molan los RPG**, este año vas a ponerte las botas... ¡para recorrer kilómetros!

¿A qué mundo nos vamos?

Empecemos por el épico viaje que nos propone Nintendo en «Glory of Heracles», una **gesta mitológica** que llega a Estados Unidos en estos días, aún sin fecha para Europa.

El que sí ha confirmado SEGA es «Bleach: The 3rd Phantom», que llega en febrero con más estrategia y personajes que nunca. Apunta también el regreso de **dos grandes**: «Dragon Ball 2: Assault!», una aventura frenética bajo el sello Namco-Bandai, y lo nuevo de «Ace Attorney: Investigations», con un sorprendente cambio de registro.

Otro de los bombazos del año es **«Dragon Quest IX: Protectors of the Sky»**, el RPG que está arrasando en el mundo.

Y como broche de oro, «Golden Sun», que hará su flamante debut a lo largo del año.



Bleach: The 3rd Phantom
En febrero SEGA lanzará la tercera entrega de Bleach, más orientada a la estrategia. Con más de 50 luchadores como los Soul Reaper, batallas 2D por turnos y peleas Wi-Fi para dos.



Dragon Quest IX

Square-Enix traerá a tu DS un nuevo capítulo de este maravilloso RPG, en el que controlarás a un ángel celestial convertido en ser humano, a través de increíbles paisajes naturales a doble pantalla. Los combates serán más dinámicos, e incluirá cooperativo Wi-Fi para cuatro.



La profundidad de este juegazo ya ha cautivado a millones de japoneses.



Deberás recabar pruebas, interrogar sospechosos y atar todos los cabos sueltos a golpe de lápiz táctil.

Ace Attorney Investigations

El 16 de febrero, Capcom te pondrá en la piel del fiscal Miles Edgeworth, pero esta vez colgarás la toga para investigar cada caso personalmente, ¡desde la propia escena del crimen!



Dragon Ball 2: Assault!

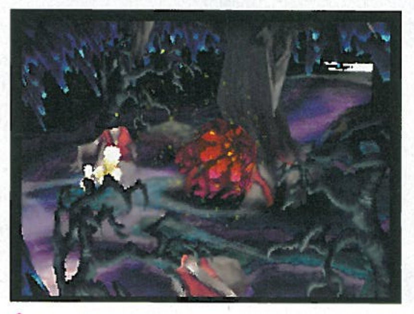
Goku se enfrentará al Ejército del Lazo Rojo en la secuela de «DB Origins», que llegará este verano. Nos esperan nuevos enemigos, entornos y situaciones, como el asalto a la Torre del General White.

Vivirás aventuras distintas dependiendo del personaje que elijas en el modo Historia.



Golden Sun DS

Una de las sagas más añoradas de Game Boy Advance por fin estrenará su tercer capítulo en la doble pantalla de la DS. Por lo que vimos en el pasado E3, Isaac repetirá como protagonista. Sin duda, Camelot volverá a asombrarnos con su magia aventurera.



Su nuevo motor 3D recreará paisajes preciosos y criaturas descomunales.



ACCIÓN | Wii y DS

Larga vida al Príncipe

«Las Arenas Olvidadas» traerán acción y espectáculo a Wii y DS.

Este año se estrena la peli del Príncipe de Persia, y para celebrarlo Ubisoft nos sumergirá en una nueva aventura jugable, que tendrá lugar tras "Las Arenas del Tiempo". Salvaremos al reino de la destrucción a base de combates acrobáticos, pero lo mejor será poder dominar la naturaleza y el tiempo.



Prepárate para recorrer entornos así de inolvidables.



La fórmula clásica se mezcla con nuevas habilidades.

El argumento de la serie continuará en el juego. ¡Los Signers Oscuros atacan Neo Domino!

CARTAS | DS

Un mazo de monstruos

El nuevo «Yu-Gi-Oh» será aún más grande y completo.

Konami lanzará en **marzo** «Yu-Gi-Oh 5d´s World Championship 2010 Reverse of Arcadia», la versión definitiva del popularísimo juego de cartas para DS. El modo Historia seguirá los últimos acontecimientos de la serie, y en él tendremos que detener a los **resucitados Signers Oscuros**. Además, habrá un modo Duelo en el que nos las veremos con **20 personajes de la serie** como Jack o Yusei, nuevas cartas, un mejorado modo Juego de Carreras, duelos online y un ránking mundial de jugadores.

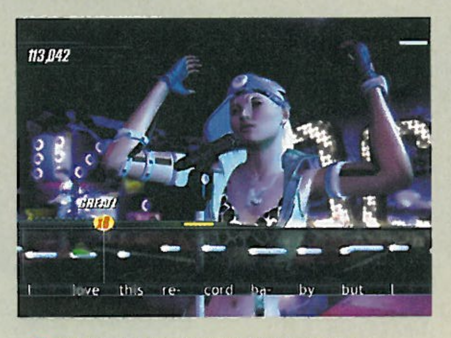


Volverán los Juegos de Carreras, con gráficos mejorados y más opciones.

LO QUE VIENE

2010 va a ser un año plagado de grandes títulos, y para celebrarlo, te adelantamos las fechas provisionales de algunos de ellos.

Queda... 1 MES



KARAOKE REVOLUTION
El 11 de febrero, Konami te invita a la gran fiesta del karaoke a través de 75 temas originales, que irán desde David Bowie hasta Katy Perry, con micrófono incluido y opciones de personalización.

Quedan... 2 MESES



SHIREN THE WANDERER
Si te molan las aventuras RPG, toma nota de esta épica serie ambientada en el Japón antiguo, donde controlarás a un samurái capaz de viajar en el tiempo. Atlus lo lanzará en breve.

Quedan... 5 MESES



TRANSFORMERS: LA GUERRA POR CYBERTRON
¿Cómo se originó la eterna guerra entre Autobots y Decepticons? Lo descubrirás en este capítulo inédito, cargado de acción y combates multijugador. Lo traerá Activision a Wii y DS, en verano.

CONCURSO Auto Escuela Aprueba conmigo

Porque sacarse el carné de conducir puede ser un juego de niños

ACTION Auto Bild PARTNER

¡Sorteamos 10 Autoescuela Aprueba conmigo para DS!

¡PARTICIPA AHORA!, ES MUY SENCILLO:

ENVÍA AUTONT + una palabra que defina esta revista al 25888

Coste SMS: 1,39 IVA incl. Delicom SL tel 902051286 www.delicomsl.com Concurso de habilidad. Si eres menor de edad necesitas el consentimiento de tu padre/tutor

BASES:

1. Fecha límite para participar: 15 de febrero de 2010
2. Válido para Movistar, Vodafone, Orange.
3. Los premios no serán canjeables por dinero.
4. No se admitirán reclamaciones por pérdida del servicio de Correos en el envío de los premios.
5. Los nombres de los ganadores serán publicados en el próximo número de Nintendo Acción.
6. La participación en el presente concurso implica la total aceptación de sus bases. Válido únicamente en territorio español.
7. Entre todos los mensajes recibidos, un equipo de redacción elegirá a los ganadores. Quedan excluidos de este concurso los empleados de Axel Springer España. Cualquier supuesto no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por Axel Springer España.
8. Habrá un periodo de tres meses para reclamar todos aquellos premios que nos sean devueltos por el servicio de correos. Pasado este tiempo, entenderemos que el ganador rechaza dicho premio, con lo cual ya no tendrá derecho a solicitarlo.

Política de protección de datos en www.axelspringer.es/sms-datospersonales



COLABORAN:









¡VOTA POR TU FAVORITO!



Consulta cómo participar en la pág 14

¡ELIGE LOS MEJORES JUEGOS DE 2009!

¡Participa y Gana!

Qué mejor que empezar 2010 eligiendo los mejores juegos de 2009. Por eso, un año más te proponemos premiar a los juegos que más te convencieron, con los que más hayas disfrutado. De nuevo, los mejores están en tus manos.

¡ESTO ES LO QUE SORTEAMOS!



Pack Wii Sports Resort



¡Estos son los candidatos!



1. PLATAFORMAS



Donkey Kong Jungle Beat
Nintendo · Wii
Donkey vuelve arrasando en la serie New Play Control!



Kirby Superstar Ultra
Nintendo · DS
Sin duda, lo más divertido de Kirby hasta el momento.



Sonic y el Caballero Negro
SEGA · Wii
Sonic no podía faltar a la cita con los mejores plataformas.



New Super Mario Bros. Wii
Nintendo · Wii
La filosofía Mario llevada a una excelencia multijugador.

2. DEPORTIVOS



Mario Power Tennis
Nintendo · Wii
Original, divertido y con nuevo control. ¡El tenis de Mario!



Punch Out!!
Nintendo · Wii
Un boxeo con carácter propio, heredero del clásico de NES, y control intuitivo.



FIFA 10
EA Games · DS
Esta versión no revoluciona la del año pasado, pero mola más que la de Wii.



PES 2010
Konami · Wii
El mejor fútbol del año en Wii. Control para todos los gustos, real a tope.



Grand Slam Tennis
EA · Wii
El tenis más real, con o sin MotionPlus. Nombres de lujo.



Mario & Sonic en los JJ.OO. de invierno
SEGA · Wii
La apuesta más divertida y jugable.

3. SHOOT'EM UP



House of the Dead Overkill
SEGA · Wii
Acción sin tregua frente a miles de zombis. ¡Bufffff!



The Conduit
SEGA · Wii
De lo mejor y más espectacular en shooters 3D futuristas. Un ganador.



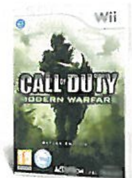
Call of Duty M.W. Mobilized
Activision · DS
La saga 'CoD' hace doblete con las dos últimas versiones.



Metroid Prime Trilogy
Nintendo · Wii
Tres entregas del clásico en un DVD de coleccionistas.



Resident Evil Darkside Chronicles
Capcom · Wii
Este año la acción 3D ha revolucionado Wii. ¡Una pasada!



Call of Duty M.W. Ed. Réflex
Activision · Wii
No encontrarás nada mejor en acción 3D de guerra.

4. LUCHA



Bleach Dark Souls
SEGA · DS
La mejor saga de lucha creada para una portátil. Una verdadera joya.



TURTLES Smash Up!
Nintendo · Wii
'Smash Bros.' en versión tortugas ninja. Buen invento...



WWE Smackdown VS Raw 2010
THQ · Wii
Nueva entrega del mejor wrestling.



Castlevania Judgement
Konami · Wii
Este título destacó por su espectacular puesta en escena.

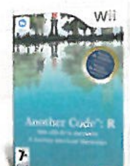
5. AVENTURA



Spectrobes Orígenes
Disney · Wii
Acción, colección de criaturas y toques de Rol con estilo.



GTA Chinatown Wars
Rockstar · DS
Sobresaliente adaptación del estilo GTA a la Nintendo DS.



Another Code: R Más allá de la memoria
Nintendo · Wii
Un guión que atrapa desde el inicio.



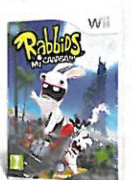
Harry Potter y el Misterio del Príncipe
EA · Wii
La peli más 'oscura' del mago es el mejor juego de la saga.



Mini Ninjas
Eidos · Wii
Un poco de todo: sigilo, acción, estrategia y desde luego... humor mininninja.



LEGO Indiana Jones 2
LucasArts · Wii
Esta vez puedes crear tu propia aventura. Mola todo.



Rabbids Mi Caaasa!!!
Ubisoft · Wii
Más locos que nunca, esta vez quieren ir a la Luna...



COP The Recruit
Ubisoft · DS
Una sorpresa en forma de aventura policíaca con Nueva York de escenario.

6. JUEGOS ONLINE



The Conduit
SEGA — Wii
Brillante en solitario, su online multiplica las posibilidades de juego.



Call of Duty M.W. Ed. Réflex
Activision — Wii
Partidas públicas y privadas con hasta 10 combatientes.



Style Boutique
Nintendo — DS
Gracias al Emporio Global, puedes enseñar tu tienda al mundo.



Final Fantasy CC Echoes of Time
Square Enix — DS
Un 'Final' creado para el desafío multijugador.



Grand Slam Tennis
EA — Wii
Fluido y ágil, marca de la casa, con el mejor tenis.



PES 2010
Konami — Wii
Un 4 contra 4 en un online largo y divertido, lleno de opciones.

7. INTELIGENCIA Y ENTRENAMIENTO



Boom Blox Smash Party
EA — Wii
Un 'destrozabloques' planteado con genialidad.



El Profesor Layton y la Caja de Pandora
Nintendo — DS
Más de 150 deliciosos puzles.



Scribblenauts
Warner — DS
Resuelve puzles escribiendo en la táctil el objeto que necesites.



Wii Fit Plus
Nintendo — Wii
Súbete en la tabla de equilibrio y empieza a cuidarte un poco...



EA Sports Active
EA — Wii
Tu entrenador personal para moverte frente a la Wii.



Rhythm Paradise
Nintendo — DS
Si crees que sabes llevar el ritmo, prueba esto.

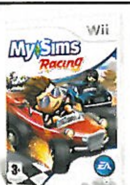
8. VELOCIDAD



NFS Nitro
EA — Wii
La mejor entrega de esta saga, gracias a su velocidad de locura.



Planet 51
SEGA — DS
Carreras, persecuciones de coches flotantes en un planeta de cine.



MySims Racing
EA — Wii
Un gran rival para Mario Kart, con tuneo del bueno.



F1 2009
Codemasters — Wii
Revive la temporada de F1 que terminó, y mejora el papel de Alonso.

9. ROL



Chrono Trigger
Square Enix — DS
Magistral en guión, diseño, música y jugabilidad.



Final Fantasy CC Echoes of Time
Square Enix — DS
Su multijugador permite conectarlo con la Wii.



Dragon Quest La Prometida celestial
Square Enix — DS
Brillante recuperación de un clásico.



Pokémon Platino
Nintendo — DS
La última gran entrega de la serie de aventuras.



Kingdom Hearts 358/2 Days
Square Enix — DS
Square y Disney hacen magia.



Mario & Luigi Viaje al centro de Bowser
Nintendo — DS
Mario y Luigi vuelven a liarla.



Pokémon MM Exploradores del Cielo
Nintendo — DS
Más misiones para los Pokémon.



Zelda Spirit Tracks
Nintendo — DS
La mejor aventura jamás protagonizada por Link.

10. SOCIALES



RockBand 2
EA — Wii
Más de 100 temas para batería, guitarra, bajo o... frente al micrófono.



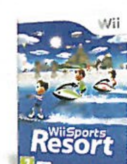
Guitar Hero 5
Activision — Wii
La consagración de GH: en gráficos, temas y experiencia de juego...



Guitar Hero Modern Hits
Activision — DS
Rock actual para darle al 'Guitar Grip' en la DS.



DJ Hero
Activision — Wii
Lo que faltaba: mesa de mezclas, hip-hop, dance...



Band Hero
Activision — Wii
Para que formes tu propia banda pop con la familia y los colegas.



Lego RockBand
Warner — Wii
La apuesta más divertida (y loca) de la saga R.B.



Wii Sports Resort
Nintendo — Wii
Doce actividades tan reales como divertidas.



The Beatles RockBand
EA — Wii
Y si eres un 'beatlemaníaco', este no te debe faltar.



11. ACCIÓN



Cazafantasmas
Atari · Wii
Su puesta en escena, diálogos y acción, te meterán en la divertida película.



Muramasa
The Demon Blade
Rising Star · Wii
Una explosión de jugabilidad y potencia gráfica.

MadWorld
SEGA · Wii
Una pasada de brutalidad y genio, que te impactará por su gran acabado.



Dragon Ball
Revenge of King Piccolo
Bandai · Wii
Goku regresa con su mejor pegada.



12. ESTRATEGIA



Pikmin
Nintendo · Wii
Una de las joyas de Miyamoto -para GC-, rematada con nuevo control de Wii.



Pikmin 2
Nintendo · Wii
Olimar y las criaturas de colores regresan en una aventura aún más divertida.



Little King's Story
Rising Star · Wii
Uno de los títulos más originales y bien hechos del año.



Style Boutique
Nintendo · DS
Asesora a tus clientes con hasta 10000 items para vender en tu tienda.

13. WiiWARE



World of Goo
2D Boy · Wii
Combina elementos de construcción con rompecabezas. Soplo de aire fresco.



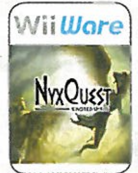
Lost Winds
Winter of the Melodias
Frontier · Wii
Más poder y aventura para Toku y Enril.

Tetris Party
Tetris Online Inc. · Wii
El mejor puzle de todos los tiempos, más completo y genial que nunca.



Tales of Monkey Island
Telltale Games · Wii
Aventuras piratas en lo más profundo del Caribe.





NyxQuest
Kindred Spirits
Over the Top · Wii
Plataformas desbordante de estilo y brillantez.



Final Fantasy
My life as a Darklord
Square Enix · Wii
Haces de 'la mala' y desbaratas los ataques de los héroes.



14. DSiWARE



Mario VS Donkey Kong
Nintendo · DSi
Mario y Donkey arrasan con un clásico en la DSi.



Zombie BBQ
Gammick Ent. · DSi
Hordas de zombis asolan tu pantalla. ¿A qué esperas para liquidarlos a todos?



Asphalt 4
Gameloft · DSi
28 coches y motos reales, 8 ciudades en 3D para competir... ¡guau!



Flipnote Studio
Nintendo · DSi
Una sencilla y potente herramienta de dibujo para crear tus animaciones.

15. CONSOLAS



Wii
Nintendo
Se ha mantenido como la consola más vendida gracias a la variedad de juegos y nuevas propuestas como MotionPlus o Wii Fit Plus.



Nintendo DSi
Nintendo
No hay quien pueda con ella, y menos si se estiliza, trae dos cámaras y la tienda DSi Ware...

16. COMPAÑÍAS

ACTIVISION
Su línea musical vuelve a arrasar: GH, Band Hero, DJ... y Call of Duty.

CAPCOM
Les ha bastado un nuevo Resident, pero esperamos más para 2010.

Codemasters
Nunca faltan a la cita, esta vez gracias a su licencia de F1 2009.




Vuelven a despuntar gracias a la saga Spectrobes.




Mucho y Bueno: Mysims, Potter, tenis y EA Sports.

KONAMI
Bastan su Castlevania y el nuevo PES de Wii para asegurar tu voto.



Un nuevo Dragon Ball es toda su aportación.

Nintendo
Copa las listas de éxitos en todas las categorías, poco más que añadir.

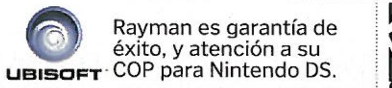


Su excelente GTA para DS le vale esta nominación.



Se vuelven a salir: Mario y Sonic, Bleach, Planet 51, Madworld...

SQUARE ENIX
Se han adueñado de los mejores RPG y las grandes aventuras.



Rayman es garantía de éxito, y atención a su COP para Nintendo DS.



Scriblenauts y Lego RockBand llevan su firma, más que suficiente, sí.



Todos los candidatos

LLEGÓ EL MOMENTO DE VOTAR. Fíjate con atención en esta lista, resume todos los títulos que te hemos presentado. Ahora reflexiona y decide a qué juegos vas a dar tu voto. Consulta las instrucciones con detenimiento y participa. ¡Hay mucho en juego!

1. Plataformas
A Donkey Kong Jungle Beat
B Kirby Superstar Ultra
C Sonic y el Caballero Negro
D New Super Mario Bros. Wii

2. Deportes
A Mario Power Tennis
B FIFA 10 DS
C Grand Slam Tennis
D Punch Out!!
E PES 2010
F Mario y Sonic JJOO de invierno

3. Shoot'em Ups
A House of the Dead Overkill
B Call of Duty M.W. Mobilized
C Resident Evil Darkside Chronicles
D The Conduit
E Metroid Prime Trilogy
F Call of Duty M.W. Edición Réflex
G Disaster Day of Crisis
H House of the Dead 2 & 3 Return

4. Lucha
A Bleach Dark Souls
B TURTLES Smash Up
C WWE Smackdown VS Raw 2010
D Castlevania Judgement

5. Aventura
A Spectrobes Orígenes
B GTA Chinatown Wars
C Another Code R
D Harry Potter y el Misterio del Príncipe
EMinininjas
F LEGO Indiana Jones II
G Rabbids Mi Caaasa!!!
H COP The Recruit

6. Juegos Online
A The Conduit
B Style Boutique
C Grand Slam Tennis
D Call of Duty M.W. Edición Réflex
E Final Fantasy CC Echoes of Time
F PES 2010

7. Inteligencia
A Boom Blox Smash Party
B Scribblenauts
C EA Sports Active
D Prof. Layton Caja de Pandora
E Wii Fit Plus
F Rhythm Paradise

8. Velocidad
A NFS Nitro
B Planet 51
C MySims Racing
D F1 2009

9. Rol
A Chrono Trigger
B Dragon Quest Ia Prometida Celestial
C Kingdom Hearts 358/2 Days
D Pokémon MM Exploradores del cielo
E Final Fantasy CC Echoes of Time
F Pokémon Platino
G Mario & Luigi viaje al centro de Bowser
H Zelda Spirit Tracks

10. Sociales
A RockBand 2
B Guitar Hero Modern Hits
C Band Hero
D Wii Sports Resort
E Guitar Hero 5
F DJ Hero
G Lego RockBand
H The Beatles RockBand

11. Acción
A Cazafantasmas
B MadWorld
C Muramasa the Demon blade
D Dragon Ball R. of King Piccolo

12. Estrategia
A Pikmin
B Little King's Story
C Pikmin 2
D Style Boutique

13. WiiWare
A World of Goo
B Tetris Party
C Nyxquest Kindred Spirits
D Lost Winds Winter of the Melodias
E Tales of Monkey Island
F Final Fantasy My life as a Darklord

14. DSiWare
A World of Goo
B Asphalt 4
C Zombie BBQ
D Flipnote Studio

15. Consolas
A Wii
B Nintendo DSi

16. Compañías
A Activision
B Capcom
C Codemasters
D Disney
E EA
F Konami
G Namco Bandai
H Nintendo
I Rockstar
J SEGA
K Square Enix
L Ubisoft
M Warner

Para las siguientes categorías, debes incluir en el mensaje el número del género al que pertenece tu juego favorito junto a la letra que lo identifica. Mira el ejemplo más abajo.

17. Mejor Juego de Wii
18. Mejor Juego de DS
19. Mejor Juego Absoluto

CÓMO PARTICIPAR



1. Consulta qué letra se corresponde con el candidato que prefieres en cada una de las categorías. **•Fíjate con atención: hay 16 categorías diferentes, con sus juegos, y 3 para favoritos por consola.**

2. Apunta las categorías seguidas en el mismo orden por las letras de los juegos. **•Para que no te líes con el mensaje, ayúdate de los cuadros que hemos puesto debajo.**

3. Envía un SMS al 25888 Escribe **LOSMEJORESNT** + la lista de letras con tu voto (sin espacios) + una palabra que defina nuestra revista. Coste SMS: 1,39€ IVA incl.

Delicom SL tel 902051286 www.delicomsl.com Concurso de habilidad. Si eres menor de edad necesitas el consentimiento de tu padre/tutor

Ayúdate de esta plantilla para escribir tus ganadores, y luego lo trasladas al mensaje de texto en tu móvil

1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5 ☐ 6 ☐ 7 ☐ 8 ☐
9 ☐ 10 ☐ 11 ☐ 12 ☐ 13 ☐ 14 ☐ 16 ☐

Mejor juego por consola 17 ☐ 18 ☐ Mejor juego absoluto 19 ☐

EJEMPLO: 1A2B3C4D5E6F7A8C9B10A11D12A13F14A15B16C171A181B193C + GENIAL
Favoritos por género — por consola

1. Podrán participar todos los lectores de la revista Nintendo Acción, que envíen su voto vía mensaje SMS al 25888 (Coste SMS: 1,39€ IVA incl.) Delicom SL tel 902051286 www.delicomsl.com Concurso de habilidad. Si eres menor de edad necesitas el consentimiento de tu padre/tutor.
2. Entre todos los mensajes recibidos, un equipo formado por redactores de la revista elegirá las frases ganadoras.
3. Sólo podrán entrar en concurso, los lectores que envíen sus frases desde el 15 de enero de 2010 al 1 de marzo de 2010, ambos inclusive.
4. Válido para Movistar, Vodafone y Orange.
3. Los premios no serán canjeables por dinero.
4. Habrá un periodo de tres meses para reclamar todos aquellos premios que nos sean devueltos. Pasado ese tiempo, entenderemos que el ganador rechaza dicho premio, con lo que no tendrá derecho a solicitarlo. No se admitirán reclamaciones por pérdida del servicio de correos.
6. El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Válido únicamente en territorio español.
7. Política de protección de datos en www.axelspringer.es/sms-datospersonales



REVISTA OFICIAL

Nintendo Acción **PRESENTA**

LIBRO DE GUÍAS Y SOLUCIONES

PARA JUEGOS DE NINTENDO

SOLUCIONES COMPLETAS PARA JUEGOS NINTENDO

5,95€

GUÍAS

Por los expertos de Nintendo Acción

GUÍAS COMPLETAS PARA NINTENDO

¡DESCUBRE LAS METAS SECRETAS Y LAS MONEDAS ESTRELLA!

New SUPER MARIO BROS. Wii

40 PÁG.

POKÉMON EDICIÓN PLATINO

60 PÁG.

TODAS LAS CLAVES, TRUCOS Y ESTRATEGIAS PARA ACABAR EL JUEGO

MÁS DE 1000 TRUCOS

- Wii SPORTS RESORT
- ZELDA SPIRIT TRACKS
- METROID TRILOGY
- RESIDENT EVIL DC
- Wii FIT PLUS
- MARIO KART Wii
- KINGDOM HEARTS DS
- DRAGON BALL Z
- THE CONDUIT...

¡TRUCOS PARA TODOS TUS JUEGOS FAVORITOS DE Wii Y DS!

Nintendo Acción presenta GUÍAS COMPLETAS Y SOLUCIONES PARA JUEGOS DE NINTENDO

148 páginas con:

• Guía de New Mario Bros. Wii
Descubrimos todas las monedas estrella del juego y localizamos las metas secretas de cada nivel.

• Guía de Pokémon Platino
Un completo paso a paso desde tu llegada a Sinnoh hasta la temible Liga Pokémon. Con todos los objetos, entrenadores y Pokémon. Además de las estrategias que necesitas para llegar al final.

• Más de 1.000 trucos para tus juegos favoritos de Wii y DS
Una auténtica biblia, con las claves, los códigos y los secretos más ocultos de los mejores juegos de Wii y DS.

¡YA A LA VENTA! ¡NO TE LA PIERDAS!

¡LOS MÁS ESPERADOS! 10 ÉXITOS PARA 2010

¡Prepárate para sentir auténtica pasión por tu Wii! Este 2010 será el año en el que recibirá una generación de juegos increíbles entre los que destacamos estos 10 esperados bombazos.

Mario vuelve para arrasar
MARIO GALAXY 2

Compañía **NINTENDO** Fecha **FINALES 2010**

Desde que el pasado junio se reveló la existencia de este juego, todos suspiramos por saber algo más de él. Una nueva aventura de plataformas en la que Mario contará con la ayuda de Yoshi para llegar hasta el rincón más lejano del cosmos.

Qué tendrá. Pues el universo en su interior. Heredero directo del primer «Super Mario Galaxy», el juego volverá a basarse en la recolección de estrellas a través de variadísimos mundos en los que habrá que evitar todo tipo de peligros, sobre todo a base de saltos. Volverán los pequeños mundos esféricos y el constante juego con la gravedad, pero además habrá entornos más grandes y una incorporación importantísima: Yoshi. A lomos del famoso dinosaurio (y sus parientes de colores), ganaremos nuevas habilidades que cambiarán nuestra forma de jugar.

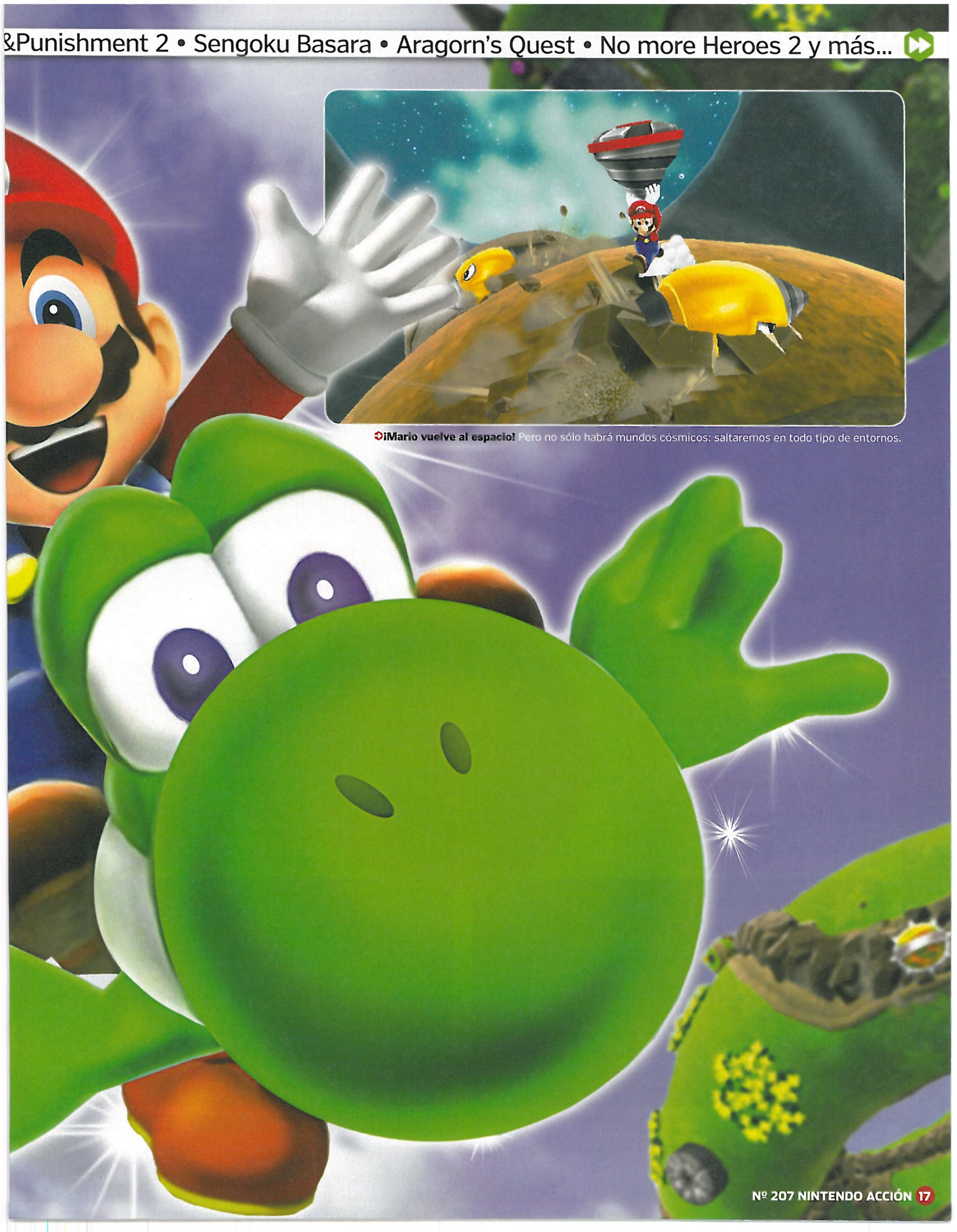
Por qué nos ilusiona. Si «Super Mario Galaxy» es el mejor plataformas 3D de todos los tiempos, este promete ser aún más grande. El mayor tamaño de algunos mundos hará que la ➔



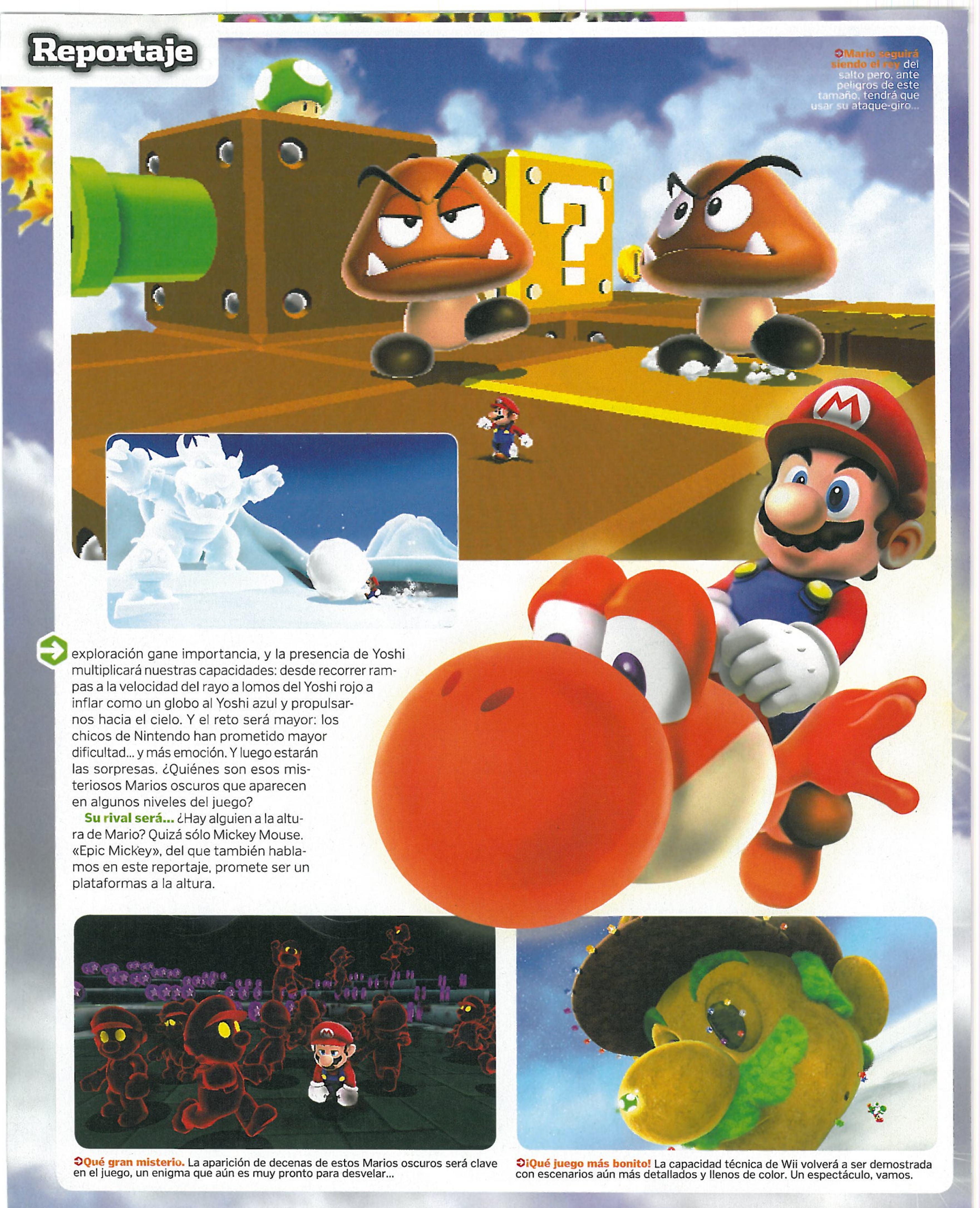
➔**¡Anda, un planetoide!** Pero también habrá mundos graaaaandes...



➔**La aparición de los Yoshi** garantiza variedad de situaciones.



¡Mario vuelve al espacio! Pero no sólo habrá mundos cósmicos: saltaremos en todo tipo de entornos.



Mario seguirá siendo el rey del salto pero, ante peligros de este tamaño, tendrá que usar su ataque-giro...

exploración gane importancia, y la presencia de Yoshi multiplicará nuestras capacidades: desde recorrer rampas a la velocidad del rayo a lomos del Yoshi rojo a inflar como un globo al Yoshi azul y propulsarnos hacia el cielo. Y el reto será mayor: los chicos de Nintendo han prometido mayor dificultad... y más emoción. Y luego estarán las sorpresas. ¿Quiénes son esos misteriosos Marios oscuros que aparecen en algunos niveles del juego?

Su rival será... ¿Hay alguien a la altura de Mario? Quizá sólo Mickey Mouse. «Epic Mickey», del que también hablamos en este reportaje, promete ser un plataformas a la altura.

Qué gran misterio. La aparición de decenas de estos Marios oscuros será clave en el juego, un enigma que aún es muy pronto para desvelar...

¡Qué juego más bonito! La capacidad técnica de Wii volverá a ser demostrada con escenarios aún más detallados y llenos de color. Un espectáculo, vamos.



¡Samus se desata!

METROID OTHER M

✪ Compañía **NINTENDO** ✪ Fecha **FINALES 2010**

Volverá Samus en una aventura distinta, un juego en tercera persona pero con momentos subjetivos que dará más importancia que nunca a la trama.

Qué tendrá. Una historia narrada con alucinantes escenas de vídeo y que se desarrollará entre «Super Metroid» y «Metroid Fusion» (años después de la serie «Prime»). Y una mezcla de acción 2D y 3D en la que Samus combinará golpes y disparos sin tregua...

Por qué nos ilusiona. Será un Metroid diferente: Nintendo lo desarrolla en colaboración con el Team Ninja, creadores de la serie 'Ninja Gaiden', y promete dosis de acción brutales y gráficos increíbles.

Su rival será... Si ponemos el listón en el tema 'tecnológico', podríamos hablar de 'Iron Man', que vuelve en mayo con su nueva peli, y 'Transformers'.



El juego tendrá escenas en 2 y 3D, e incluso podremos pasar a perspectiva subjetiva en ciertas situaciones. Pero siempre predominará la acción.

Dibujos en pie de guerra...

DISNEY EPIC MICKEY

✪ Compañía **DISNEY** ✪ Fecha **SEPTIEMBRE**

Disney va a echar el resto con un juego exclusivo de Wii que llevará a Mickey de nuevo a lo más alto. Una aventura de plataformas en la que un pincel nos dará el poder de cambiar el mundo.

Qué tendrá. Todo un mundo 3D por explorar, en el que usaremos un pincel mágico para afrontar los peligros: podremos dibujar elementos o borrarlos. Y, según optemos por crear o borrar, Mickey será más heroico u oscuro y sus habilidades variarán.

Por qué nos ilusiona. Será todo un canto a la imaginación: la historia de desarrolla en el mundo donde van a parar los dibujos animados olvidados, un lugar fantástico, oscuro y de genial diseño.

Su rival será... Ya te lo hemos dicho: la única aventura de plataformas con mejor pinta es «Super Mario Galaxy 2».

El malo del juego será Oswall, el conejo que Walt Disney creó antes que a Mickey pero que nunca llegó a utilizar.

La estética tendrá un toque siniestro, y el aspecto de Mickey cambiará si jugamos de forma destructiva.



Desiertos, valles, montañas, mares... da igual el entorno que visitemos, en todos nos esperan bestias gigantes.

Se abre la veda del monstruo

MONSTER HUNTER TRI

Compañía **CAPCOM** Fecha **PRIMAVERA**

Tras convertirse en uno de los juegos más vendidos de 2009 en Japón, se acerca a nuestras Wii «Monster Hunter Tri», un desarrollo de Capcom que nos traerá Nintendo a Europa. ¿Te apetece cazar monstruos gigantes?

Qué tendrá. Un mundo salvaje donde sólo los cazadores mantienen a raya a dinosaurios, a dragones y a todo tipo de bestias marinas.

Por qué nos ilusiona. Por lo mismo que es una fiebre en Japón: podremos personalizar a nuestro cazador con cientos de armaduras y armas de corta o larga distancia, y lanzarnos a las cacerías acompañados de hasta tres jugadores más online. Además, explorando y comerciando encontraremos materiales para mejorar nuestro equipo.

Su rival será... ¿Ninguno? En 2010 no se adivina un juego de rol de acción tan potente.

Cada escenario será un ecosistema con sus propios herbívoros... y depredadores.





Apunta, dispara y... vuela
SIN & PUNISHMENT 2

Compañía **NINTENDO** Fecha **PRIMAVERA**

La secuela del clásico de culto «Sin & Punishment» no se andará con chiquitas: será una auténtico festival de acción y tiros.
Qué tendrá. El desarrollo más frenético que ha ofrecido Wii hasta la fecha. Isa y Kachi son dos chicos que se enfrentan a las tiránicas autoridades de un mundo apocalíptico de la única manera que saben: a tiro limpio.
Por qué nos ilusiona. Será megaemocionante: mientras nos desplazamos sobre raíles, moveremos a nuestro personaje con el stick del nunchuk (podremos andar o volar) y apuntaremos con el mando para acabar con máquinas y monstruos sin fin.
Su rival será... El único con niveles de acción similar es «Zombie Panic» (WiiWare).



Uno o dos jugadores disfrutaremos de este festival de disparos de ambientación futurista.



La cámara se moverá sobre raíles. Habrá fases en las que los malos aparecerán desde el fondo y otras de desarrollo lateral.

Tu espada reescribe la historia
SENGOKU BASARA

Compañía **CAPCOM** Fecha **PRÓXIMAMENTE**

Si te gusta la historia de Japón, estás de suerte: revive la mítica batalla de Shekigahara en un juego de acción ambientado en el siglo XVI.
Qué tendrá. Más de doce samuráis para elegir y con los que superar multitudinarios combates hasta llegar a la batalla central del juego.
Por qué nos ilusiona. Será un juego de acción bestial, pero tendrá sus toques de estrategia: daremos órdenes a los nuestros durante la batalla, e incluso podremos aliarnos con otros bandos.
Sus rival será... En 2010 veremos la llegada de «Dynasty Warriors», saga de desarrollo parecido.



Tú y tu espada contra cientos de enemigos.

Leyendas de la Tierra Media
ARAGORN'S QUEST

Compañía **WARNER** Fecha **PRIMAVERA**

Sam cuenta a sus hijos las hazañas de Aragorn en la Guerra del Anillo. Y tú serás el héroe...
Qué tendrá. Las grandes batallas de la trilogía de 'El Señor de los Anillos', en las que nos convertiremos en Aragorn para disfrutar de acción sin tregua.
Por qué nos ilusiona. Además de por su insuperable ambientación, por que el sistema de combate mezclará el uso de espada, lanza, escudo y arco.
Su rival será... «Prince of Persia: Las arenas olvidadas», otro pedazo de aventura para este 2010.



El Rey Aragorn repartirá 'estopa' espada en mano.

Más gamberro y letal

NO MORE HEROES 2

Compañía **MARVELOUS** Fecha **2010**



Travis había colgado su espada láser, pero su amigo Bishop ha sido asesinado. Hay que vengarse... y dos espadas son mejor una.

Qué tendrá. Toda la acción, el sentido del humor y la clase del primero.. multiplicada por dos. El corazón de juego volverán a ser los combates a espada, pero Travis llevará ahora un sable en cada mano y hará el doble de combos.

Por qué nos ilusiona. Porque, aunque ya no jugaremos en una ciudad abierta, sino formada por zonas separadas, seguirá habiendo montones de tareas secundarias para realizar, y ahora servirán para mejorar las habilidades de Travis. Y también podremos cambiar su aspecto.

Su rival será... Aunque es difícil igualar el carisma de Travis Touchdown, justo aquí debajo tienes otro tío con dos sables láser.



El número combos se multiplicará, y volveremos a realizar golpes finales moviendo el mando.



La estética manga estará cuidadísima, y el juego será para adultos, sin escatimar en escenas 'gore'.

El guerrero Jedi definitivo

STAR WARS EL PODER DE LA FUERZA 2

Compañía **LUCASARTS** Fecha **2010**

Un nuevo viaje al universo 'Star Wars' nos espera. La historia, como en la primera parte, se situará entre los Episodios III y IV... y la trama es un misterio.

Qué tendrá. Muchísima acción al estilo Jedi. El prota volverá a ser Starkiller, el discípulo de Vader... lo que ha causado perplejidad entre los fans que conocen los hechos del primer juego.

Por qué nos ilusiona. Seremos más poderosos que nunca: se espera que podamos usar dos sables láser a la vez, que los poderes de la Fuerza sean aún más demoledores, y que los enemigos sean del tamaño de montañas. Y, claro, que aparezcan personajes de las pelis.

Su rival será... Pregúntale a Travis, el de «No More Heroes».



Starkiller, el discípulo de Darth Vader, volverá a ser el prota del juego.



Los Rancor se le han quedado chicos. Ahora va a por bichos más grandes.



Wii MotionPlus será obligatorio para disfrutar de esta aventura de disparos... y espadazos subjetivos.

Venganza con Wii MotionPlus
RED STEEL 2

Compañía **UBISOFT** Fecha **MARZO**

No podemos contener el entusiasmo ante «Red Steel 2». Este viaje a un futuro postapocalíptico armados con Wii MotionPlus aspira a ser el mejor "shooter" de Wii.
Qué tendrá. Con puesta en escena de película del oeste, haremos justicia entre pandillas criminales.
Por qué nos ilusiona. Usará Wii MotionPlus en combates que mezclarán disparos y katana con total libertad y fluidez. Un detalle único será que podremos adquirir una serie de movimientos adicionales durante el avance.
Su rival será... «The Grinder», shooter sobrenatural de los creadores de «The Conduit».



Habrá 40 tipos distintos de enemigos, incluyendo los jefes de tres clanes.

DESDE LA REDACCIÓN

LOS QUE ESCRIBIMOS en Nintendo Acción damos nuestra opinión sobre lo que está por venir, y la ilusión que nos hace.



JUAN CARLOS GARCÍA
Director

Siempre es ilusionante plantear un reportaje de este estilo. Recopilar un montón de información que sólo tenemos nosotros, contrastar fechas, confirmar estrenos y contároslo todo. Ojalá hubiéramos podido ir más allá, y adelantar imágenes del nuevo Zelda, o de los próximos Mario que se están cociendo, pero esta selección no está del todo mal, ¿verdad? A mi ya me ha convencido de que lo que viene (además de lo que se guarda aún en secreto) va a lanzar a Wii más alto que nunca, en ventas, y en satisfacción de sus jugadores.



RUBÉN GUZMÁN
Redactor

Cómo pasa el tiempo. Entramos en el cuarto año de Wii (salió en diciembre de 2006) y la consola que revolucionó los videojuegos atrayendo a jugadores de todas las edades y gustos afronta un nuevo reto: convertirse en **imprescindible para los jugones:** «Red Steel 2», «Monster Hunter», «Super Mario Galaxy 2» o «Metroid Other M» son sólo la punta del iceberg. Este año nos esperan gráficos que exprimirán el poder de la máquina y desarrollos más desafiantes. Llegó la hora de demostrar que los usuarios de Wii somos auténticos jugones.

RESIDENT EVIL
LA CRONOLOGÍA DEL HORROR



El lanzamiento de «Resident Evil Zero» en Wii es la excusa ideal para que ordenemos cronológicamente los hechos de una de las sagas más aterradoras y complejas de todos los tiempos. Así es esta historia de zombis tal como se ha contado en las consolas de Nintendo.

LOS PROTAGONISTAS (los buenos)

Rebecca Chambers
Médico del equipo Bravo de las fuerzas especiales STARS. La primera en toparse con la plaga en «Zero», y también ayuda a Chris en «RE».

Billy Coen
Ex-marine condenado a muerte, ayuda a Rebecca en «Zero». Tras descubrir que es inocente, Rebecca le deja huir.

Jill Valentine
Del equipo Alpha de STARS. Tras sobrevivir al desastre de Racoon City, su destino se revela en «RE5» (no disponible en Wii, por ahora).

Chris Redfield
Compañero de Jill. Tras «RE» su objetivo es destruir Umbrella. Ahora combate el bioterrorismo (y el legado de Umbrella) a escala global.

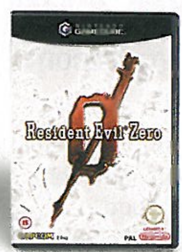
Leon S. Kennedy
Policía de Raccoon City, también toma como objetivo destruir Umbrella. Actualmente, es agente especial de los USA.



1 Resident Evil Zero (NGC 2002)

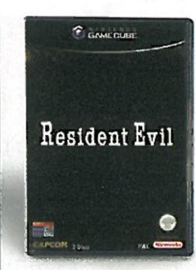
- **Fecha de los hechos:** 23 de julio de 1998
- **Protagonistas:** Rebecca Chambers y Billy Cohen
- **Versiones:** Resident Evil Archives: R.E. Zero (Wii 2010)
- **Trama:** Rebecca, del equipo Bravo de STARS, viaja a las montañas Arklay para investigar unos asesinatos. Junto a Billy, hace frente a la primera infección zombi provocada por el T-Virus, arma biológica creada por la corporación Umbrella.





Descubrimos la verdad sobre el accidente que produjo la primera oleada zombi.





En la mítica mansión del juego, Jill y Chris hacen frente a zombis y mutaciones.

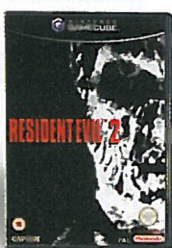
2 Resident Evil (NGC 2003)

- **Fecha de los hechos:** 24 de julio de 1998
- **Protagonistas:** Jill Valantine y Chris Redfield
- **Versiones:** Deadly Silence (DS 2006); Archives (Wii 2009)
- **Trama:** Un día después, el equipo Alpha busca a Rebecca y al resto del equipo Bravo. Jill y Chris acaban atrapados en una mansión donde, tras sobrevivir a zombis y mutantes, descubren también la existencia de Umbrella y el T-Virus.

3 Resident Evil 2 (N64 1999)

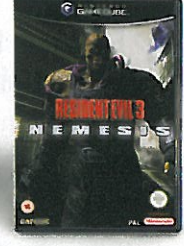
- **Fecha de los hechos:** 29 de septiembre de 1998
- **Protagonistas:** Leon S. Kennedy y Claire Redfield
- **Versiones:** Resident Evil 2 (NGC 2003)
- **Trama:** Una segunda infección arrasa la ciudad de Raccoon City. Claire y Leon luchan por escapar, a la vez que tratan de salvar la vida de Sherry, la hija de William Birkin, a quien su propio padre ha infectado con un nuevo patógeno, el G-Virus.





Claire Redfield descubrirá en el juego el destino de su desaparecido hermano Chris.





El final de Raccoon City se narra de manera espectacular en este capítulo.

4 Resident Evil 3: Nemesis (NGC 2003)

- **Fecha de los hechos:** 28 de sep. al 1 de octubre de 1998
- **Protagonistas:** Jill Valantine y Carlos Oliveira
- **Trama:** Paralelamente a los hechos de «RE 2», Jill intenta escapar de Racoon City, pero es perseguida por Nemesis, un superzombi creado por Umbrella para destruir a los miembros de STARS. Para detener la infección, el gobierno americano acaba destruyendo Racoon City con un arma nuclear.

Claire Redfield
Joven que viaja a Raccoon y después a Europa en busca de su hermano Chris. En la actualidad, también es agente contra el bioterrorismo.



Carlos Oliveira
Mercenario a las órdenes de Umbrella, es enviado para intentar sofocar el incidente de Raccoon. Allí se convierte en aliado de Jill.

Steve Burnside
Hijo de un empleado de Umbrella acusado de traición, se une a Claire en la búsqueda de Chris... pero muere ayudando a la muchacha.

Barry Burton
Miembro del equipo Alpha, también se une a la lucha contra Umbrella. Tras la desaparición de la compañía, sus actividades son desconocidas.

Ada Wong
¿Para quién trabaja esta agente? En teoría para Wesker, pero en el pasado ha ayudado a Leon y su auténtica lealtad no está nada clara.



5 R.E. Code: Veronica X (NGC 2003)

- **Fecha:** 27 de diciembre de 1998
- **Protas:** C. Redfield, Steve Burnside
- **Trama:** La búsqueda de su hermano lleva a Claire a explorar las instalaciones de Umbrella en Europa. Allí se enfrentará a los Ashford, directores de esta rama de la compañía y, con la ayuda de Chris, acabará destruyendo sus instalaciones y actividades.



Claire Redfield da un golpe decisivo a Umbrella Europa.



Varios STARS se han unido para acabar con Umbrella.

6 Resident Evil Gaiden (GBC 2001)

- **Fecha:** 2001
- **Protagonistas:** Barry Burton
- **Trama:** Un grupo de ex-agentes de STARS se ha organizado clandestinamente para destruir Umbrella. Leon y Barry Burton unen fuerzas para acabar con los experimentos de la compañía en el transatlántico Starlight.

7 R.E: The Darkside Chronicles (Wii 2009)

- **Fecha:** Capítulo inédito en 2002
- **Protagonistas:** Leon y Jack Krauser
- **Trama:** Leon sigue tras los pasos de Umbrella. Junto a su compañero Jack Krauser, viaja a una villa de sudamérica para detener a Javier Hidalgo, ex-traficante asociado a la compañía que ha mutado a todo el pueblo.



El viaje a Sudamérica es el único capítulo inédito de juego.

8 Resident Evil: The Umbrella Chronicles (Wii 2007)

- **Fecha de los hechos:** Capítulo inédito en 2003
- **Protagonistas:** Chris, Jill y Albert Wesker
- **Trama:** Chris y Jill destruyen las instalaciones de Umbrella en Rusia. La compañía queda al descubierto, el Gobierno la cierra y detiene a sus dirigentes. Pero Wesker se hace con sus archivos...





El final de Umbrella se detalla por fin en este juego... pero la amenaza no ha terminado.



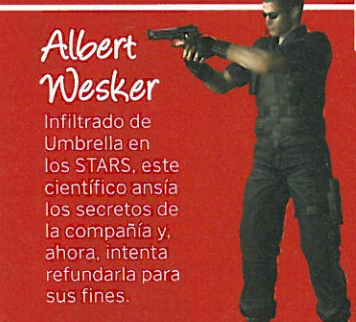


Leon ya no lucha contra zombis, sino contra mutantes creados por "Las Plagas".

9 Resident Evil 4 (NGC 2005)

- **Fecha de los hechos:** 2004
- **Protagonistas:** Leon S. Kennedy, Ada Wong
- **Versiones:** Resident Evil 4 Wii Edition (Wii 2007)
- **Trama:** Leon, ahora agente de los USA, viaja a España para investigar un secuestro. Pero descubre una nueva pesadilla: un pueblo mutado por entes biológicos llamados "Las Plagas". Leon detiene la nueva infección, pero no logra descubrir su origen ni su posible relación con la extinta Umbrella.

LOS PROTAGONISTAS (los malos)



Albert Wesker
Infiltrado de Umbrella en los STARS, este científico ansía los secretos de la compañía y, ahora, intenta refundarla para sus fines.

William Birkin
Científico de Umbrella, provoca el incidente de Raccoon City y se inyecta el virus-T. Acaba muriendo en el incidente de la ciudad.

Nemesis
También llamado T02, este zombi de avanzada inteligencia fue creado por Umbrella para acabar con STARS, pero Jill Valantine consiguió destruirle.

Tyrant
Prototipo de supersoldado de Umbrella. Hay varias versiones (Némesis es la más avanzada) que han luchado contra los STARS en varias ocasiones.

Jack Krauser
Mercenario ex-compañero de Leon, fue contratado por Wesker para descubrir el secreto de "Las Plagas" («RE4»). Ada lo eliminó.




CONCURSO
THE LEGEND OF ZELDA™ Spirit Tracks
¡No todos los días se puede conseguir una DSi firmada por el creador de Zelda... sólo hoy! Y sólo en Nintendo Acción.
REGALAMOS
1 DSi
FIRMADA POR ENJI AONUMA, CREADOR DE ZELDA
10 juegos
Envía un mensaje de texto al 25888 desde tu móvil poniendo: ntzelda + una palabra que defina esta revista + tus datos personales
Ej.: ntzelda(espacio)genial pacoruiz c/lopez4 badajoz
Coste SMS: 1,39€ IVA incl. Delicom SL tel 902051286 www.delicomsl.com Concurso de habilidad. Si eres menor de edad necesitas el consentimiento de tu padre/tutor. Promoción válida del 15 de enero al 15 de febrero de 2010.
BASES DEL CONCURSO
1. Válido para Movistar, Vodafone y Orange.
2. Los premios no serán canjeables por dinero.
3. No se admitirán reclamaciones por pérdida del servicio de Correos.
4. Los nombres de los ganadores serán publicados en próximos números de Nintendo Acción.
5. El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Válido únicamente en territorio español.
6. Entre todos los mensajes recibidos, un equipo de redacción elegirá a los ganadores. El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Quedan excluidos de este sorteo los empleados de Axel Springer España. Cualquier supuesto que se dé no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por Axel Springer España.
7. Habrá un periodo de tres meses para reclamar todos aquellos premios que nos sean devueltos. Pasado este tiempo, entenderemos que el ganador rechaza dicho premio, con lo cual ya no tendrá derecho a solicitarlo.
Política de protección de datos en www.axelspringer.es/sms-datospersonales
NINTENDO DS
Nintendo Acción

SUSCRÍBETE A Nintendo Acción



12 Revistas + 2.000 Nintendo Points Sólo 35,90 euros

¡Gastos de envío INCLUIDOS!





Para que elijas entre...

...Más de **300** juegos de consolas clásicas como:



1.000 Puntos



600 Puntos



1.000 Puntos

...Más de **90** juegos online como:



1.000 Puntos



1.500 Puntos



1.500 Puntos

...Y un **montón** de juegos y aplicaciones para DSi como:

DSiWare
Yummy Yummy Cooking Jam
500 Puntos



800 Puntos



500 Puntos

2.000 puntos equivalen a 20 euros

TELÉFONO
902 540 777

E-MAIL
suscripcion@axelspringer.es

INTERNET
www.suscripciones-nintendoaccion.com

Horario de atención telefónica: de lunes a viernes de 9 a 18h. En julio y agosto de 8:30h. a 16:00h.

Y si te has perdido algún número de tu revista favorita consíguelo entrando en ***www.axelspringer.es/atrasados***

Novedades

30 Tatsunoko Vs. Capcom

¿EL REY DE LA LUCHA? Por nombres y puesta en escena, desde luego lo merece. Consulta nuestro test.

40 RE Zero

EL CLÁSICO DE NGC renace en Wii. Descubre el origen del virus que transforma a los muertos en zombis en esta precuela de la saga «Resident Evil».

34 Final Fantasy

ÉPICA EN Wii de la mano de «The Crystal Bearers», un juegazo lleno de magia, rol, acción... y fantasía.

38 Silent Hill

TERROR DEL BUENO es lo que nos ofrece este juego de Wii... que adapta sus desarrollo y personajes a tus propios miedos. Imprescindible.

CÓMO PUNTUAMOS

Puntuamos los siguientes cuatro parámetros, utilizando un sistema de estrellas que varía entre 0 y 4. La puntuación final sí es numérica y responde al criterio de la redacción.

- **Gráficos.** El aspecto visual del juego. Valoramos la puesta en escena, el diseño y la creatividad de las imágenes.
- **Diversión.** ¿Te lo pasas bien con este juego?, ¿cómo de bien?, ¿quizá genial? Pues eso es lo que encontrarás puntuado aquí.
- **Multijugador.** Cada vez los juegos son más "sociales". Y eso es lo que pretendemos valorar: ¿sirve para una fiesta entre amigos?, ¿garantiza piques y duelos sin límite?
- **Duración.** Hay muchos o pocos niveles, modos de juego, ítems, personajes...

Código P.E.G.I. de calificación









EDAD RECOMENDADA · VIOLENCIA · DROGAS · SEXO · MIEDO · LENGUAJE SOEZ · DISCRIMINACIÓN

Los iconos de DS

Los iconos DS en rojo indican que el juego utiliza esas funciones. De lo contrario aparecen en color gris.










PANTALLA DOBLE · PANTALLA TÁCTIL · SIN CABLES · CHAT · MICRÓFONO · Wi-Fi ONLINE

Los iconos de Wii

Los iconos de Wii utilizan el mismo sistema que en DS. En color azul, utilizan esa función. Si no, en gris.






NUNCHAKO · PUNTERO · VIBRACIÓN · SENSOR MOVIMIENTO · ALTAVOZ · INTERNET

En febrero...

MENUDO COMIENZO DE AÑO. Estas fechas suelen ser flojas en lanzamientos... Pero no en 2010. Este mes, Wii recibe algunos de los mejores juegos de su catálogo. Así de claro.

Wii

NOTA DE LA REDACCIÓN. Ten en cuenta que los precios que mostramos en las novedades y Guía de Compras son aproximados, y pueden variar de una tienda a otra. Si quieres alternativas, pregunta en varias tiendas.



Novedades
Tipo de juego:
Lucha
Compañía:
Capcom
Jugadores:
1-2 Jug. (2 online)
Idioma:
Voces en inglés
Textos en inglés
Precio:
39,99 €
Lanzamiento:
29 de enero
FUNCIONES DEL MANDO
NUNCHAKO
PUNTERO
VIBRACIÓN
SENSOR MOVIMIENTO
ALTAVOZ
INTERNET
12
Wii
EL DATO
Hay más de 20 personajes entre los dos universos, con cracks como Frank West, Ken the Eagle...
LUCHA EN ESTADO PURO
Tatsunoko vs Capcom Ultimate All-Stars
Ryu, Megaman y compañía, a un lado; el Comando G y sus compañeros, al otro... ¡la que se va a liar!



Hay una enorme variedad de combos. Por ejemplo, haces un impulso con el golpe fuerte mientras estás agachado, luego saltas y continúas un combo aéreo.



Cuatro luchadores a la vez pueden verse las caras en pantalla si los dos en acción piden ayuda al mismo tiempo. ¡Aprovecha para golpear a los dos a la vez!

Mejor pelear en compañía

La estrategia es clave para asegurar la victoria... y para presumir online de tu récord. Mezcla luchadores correctamente y verás qué combos.



Poderes y super golpes para acabar con todos

La gama de ataques no ha disminuido en absoluto por el uso de un menor número de botones, sino todo lo contrario: hay más, son impresionantes y apenas cuesta hacerlos. Muchos de ellos son comunes a todos, como los más espectaculares, que suelen hacerse con un cuarto de giro (de abajo hacia adelante o hacia atrás) y dos botones. Pero tampoco falta la clásica lista de movimientos especiales de cada luchador que, en esta ocasión, nos trae siete especiales por personaje. Dominar bien a todos los luchadores es todo un reto, así que toma nota de algunas técnicas básicas para que no te zurren en el online.



El Mega Crush es pulsando los 4 botones y te resta algo de vida, pero saca de apuros.



Las magias normales son las más útiles, y se hacen con sencillas combinaciones.



Dos veces hacia delante y sales corriendo hacia tu rival. ¡Seguro que no se lo espera!

Desde su espectacular debut en Super Nintendo, «Street Fighter II» se convirtió en el referente del género de la lucha, que dio un paso más con la llegada de los 'crossovers' (mezclas de universos). Si te gustó el «Capcom VS SNK» de Gamecube, prepárate: ahora el espectáculo se multiplica por 2.

Una plantilla de galácticos

Al fin Ryu sale de la Consola Virtual para deleitarnos en Wii con su calidad. El japonés capitanea con sus mejores galones el equipo de Capcom en esta gran batalla. Pero, ¿qué es Tatsunoko? ¿De dónde han salido estos tíos tan raros? Pues se trata de una de las compañías de **animación japonesas** con más solera, responsable de éxitos como 'Speed Racer', 'Comando G' o 'Chicho Terremoto', a la que los más jóvenes conocerán por 'Neon Genesis Evangelion'. No obstante, la selección de personajes tiene poco que ver con la distribución de las series en España, por lo que sólo los miembros del mítico 'Comando G' te sonarán... y eso si tienes ya unos añitos, claro. Por otra parte, los héroes de Capcom sí que son muy conocidos, ya que salen de grandes éxitos de los videojuegos.

Una vez hechas las presentaciones, cabe decir que, en esencia, estamos ante un **clásico juego de lucha 1 contra 1**: desplazamiento 2D, gana el mejor de tres 'rounds', modos 'arcade', 'versus', 'survival' y 'time attack', y hay botones de golpes normales que, mezclados con giros del mando, dan lugar a magias... lo que pasa es que este juego va bastante más lejos. Para empezar por los gráficos, ya que todo ➲



➲**Las animaciones** son geniales, y el estilo 'dibujado' de los luchadores se refleja también en los movimientos. ¡Los de Tatsunoko lucen mejor que en sus series!



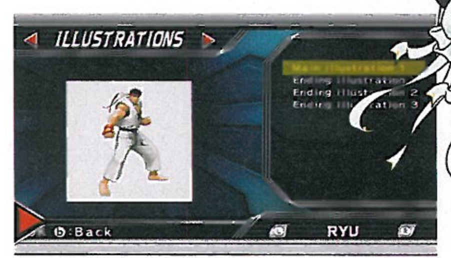
➲**Los personajes gigantes** son tremendamente duros, por lo que son los únicos que no tienen acompañante. A cambio, "se comen" casi todas las super magias.

El mejor arcade... y muchas opciones más

Con tantos personajes y todos tan diferentes, el modo arcade ya es de por sí una joya. Aprender a manejarlos a todos, desbloquear la enorme cantidad de contenidos ocultos y ver todos los finales, da para meses de diversión... pero la magia de estos juegos está en sentar a otro fuera de serie a tu lado, darle un mando y ver quién es el mejor. Para picarnos a tope tenemos otros cuatro modos: en 'versus' disputamos combates sueltos, en 'time attack' luchamos por ser el más rápido, en 'survival' hay aguantar contra todos, y en la 'Wi-Fi Battle' peleamos online.



➲**El modo 'versus'** es el rey de la fiesta. Elige personajes, escenario... ¡y a luchar!



➲**En la tienda** compramos objetos que hayamos desbloqueado (vídeos, dibujos...)



➲**El modo online** es la guinda. Al fin el mejor pique se da cita en la red.



➲**El humor y la espectacularidad** van de la mano... si no, mira cómo se las gasta el bueno de Viewtiful Joe.

➲ el modelado de personajes y escenarios está en 3D... ¡y de qué forma! Las animaciones son impresionantes, el movimiento es siempre super fluido, los combos son una gozada, los escenarios están detallados y vivos al máximo, y las magias especiales son espectaculares a más no poder.

Por otra parte, el equipo lo componen dos luchadores por bando (excepto si escoges a un personaje gigante), que pueden interactuar en momentos concretos, y turnarse a nuestro gusto, dándole al juego un **toque estratégico** que habrá que dominar para triunfar en la red, otra de las grandes bazas del juego. Y es que el completo modo online nos permite personalizar el perfil, almacenar amigos y rivales, y almacena records... así que toca entrenar duro.

Ha-do-kens para todos

En esta ocasión no tenemos tres patadas (débil, media y fuerte) y tres puñetazos, sino que en tres botones se han condensado todos los golpes, y cada personaje ataca con puños o piernas según su posición. Esto facilita las magias, hace que los combos sean más accesibles, y deja el cuarto botón libre para las acciones del compañero. Además, las numerosas opciones de control (mando de Gamecube, mando y nunchako, mando a secas y mando clásico) hacen que cada uno pueda elegir su estilo, aunque nosotros te recomendamos el genial mando clásico, ya que su cruceta es ideal para las magias, y la posición de los botones es perfecta.

Podría haber incluido algún modo torneo, y se echa de menos a personajes como Ken, mientras nos acostumbramos a controlar a los nuevos amigos de Tatsunoko; pero en definitiva es, con permiso del muy diferente «Smash Bros.», el **mejor juego de lucha** que hemos visto en muchos años.





Desbloquea luchadores con tus logros y podrás ver a Frank West hacerte fotos... ¿junto a un zombi?



El plantel de luchadres es de los más variado que hayamos visto. Cada uno tendrá a su favorito.



Yami viene desde «Okami» para hacernos la vida imposible al final del juego... y encima se transforma.



La lucha más espectacular

Ni en los Dragon Ball habíamos visto tal despliegue de efectos para las magias. Si encima hacemos las combinaciones... ¡menuda pasada!

Mando clásico al poder

En un juego de lucha 2D como éste, lo mejor es coger el mando clásico, disfrutar de su genial cruceta, y tener todos los botones a mano. Si además me he pillado la versión 'pro', tendré mejor agarre.

Lucha en formato cine

Aunque «Guilty Gear» usó 'sprites' en 480p, Chun-Li y compañía van más allá, gracias a unos modelados 3D que permiten que cada magia sea todo un espectáculo para la vista. Además, está en 16:9, así que enchufa tu cable de componentes y fliparás.





La calidad de los escenarios es increíble. Los diseños asombran y están muy vivos.



Se admiten armas de todo tipo, desde espadas chulísimas... hasta cubos de agua.

Las Puntuaciones

Valoraciones

Gráficos ★★★★
Espectáculo a tope. Sin perder el formato lateral, todo está en unas 3D de lujo... ¡y qué superpoderes!

Diversión ★★★★
Toda la de los «Street Fighter II», pero en sólo 4 botones, y con muchas opciones de atacar a dúo.

Multijugador ★★★
Los piques son increíbles, y el online es bastante completo, pero todo son combates sueltos para 2.

Duración ★★★★
25 personajes con su final, y el último enemigo es duro. Te pasarás las horas jugando a dobles.

Lo mejor y lo peor

La calidad gráfica. El plantel de luchadores. La jugabilidad. El modo online...

Los luchadores de Tatsunoko son poco conocidos, aunque así casi que mola más.

Nuestra Opinión

La lucha 2D ya tiene un nuevo referente

Al fin Capcom se anima a crear una de sus joyas de lucha para Wii, lo ha hecho de lujo, y encima en exclusiva. Todo está a un nivel sobresaliente, sobre todo gráficos y jugabilidad, con lo que no decepcionará a nadie. ¡A por él!

Te gustará...

Más que... Guilty Gear XX AC

Y más que... Dragon Ball Z B.T.3



Puntuación Final

94

- Tipo de juego: Rol de acción
- Compañía: Square Enix
- Jugadores: 1 Jugador
- Idioma: Voces en inglés / Textos en castellano
- Precio: 49,95 €
- Lanzamiento: 5 de febrero

FUNCIONES DEL MANDO

NUNCHUK · PUNTERO · VIBRACIÓN · SENSOR MOVIMIENTO · ALTAVOZ · INTERNET

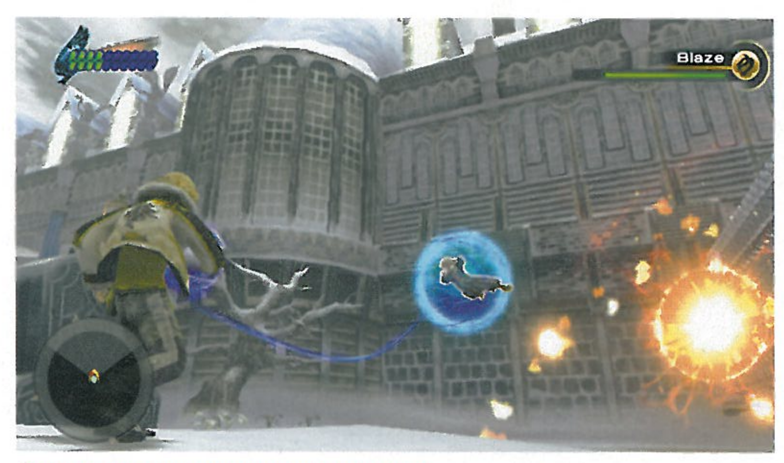
UNA FANTASÍA MAGISTRAL

Final Fantasy Crystal Chronicles The Crystal Bearers

Tu sueño acaba de hacerse realidad: llega a Wii un «Final Fantasy» con toda la épica y la grandeza que han hecho famosa a esta saga.

Wii

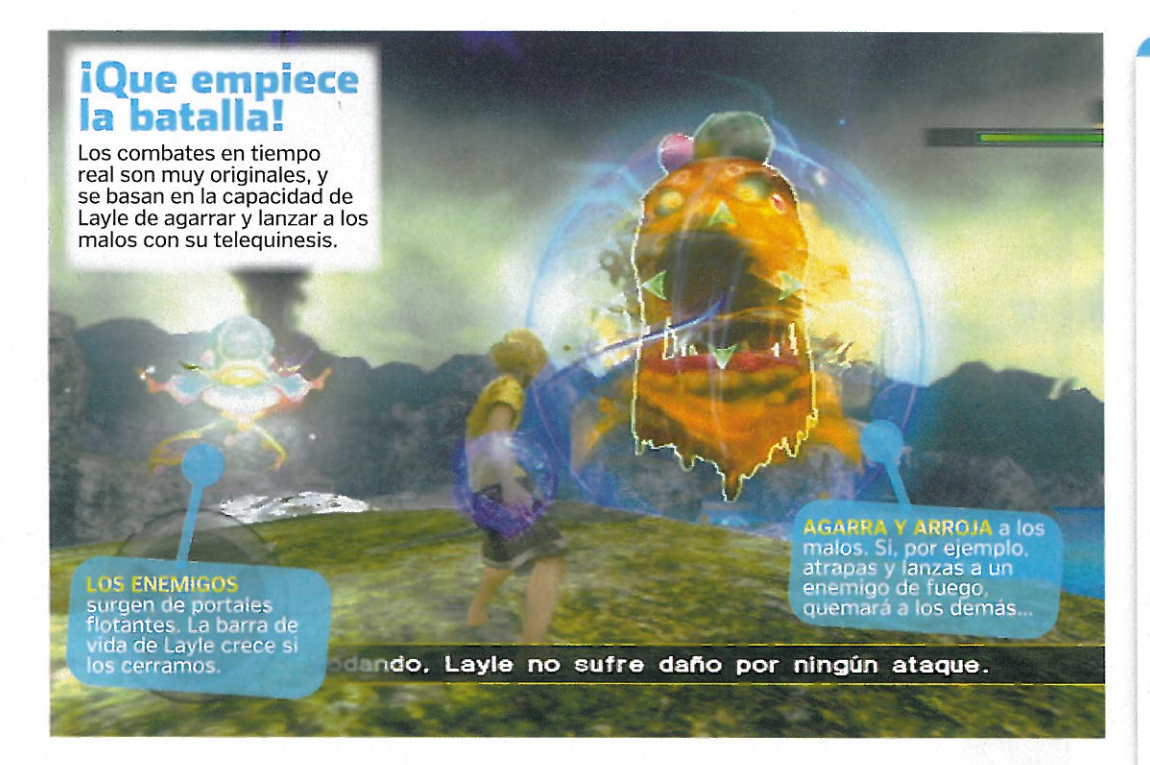




«Crystal Bearers» es una aventura de rol porque podemos mejorar a nuestro héroe, hay personajes con los que hablar... pero los combates son pura acción.



El prota del juego, Layle, es un "Portador de Cristal", uno de los pocos seres con poderes mágicos. Ahora emprenderá la búsqueda de nuevos cristales.



Así es el ancho mundo que vas a explorar

Ciudades, bosques, montañas, desiertos, mares... El mundo de «Crystal Bearers» es muy grande y está formado por amplias zonas conectadas entre sí, de manera que podemos recorrerlos andando con total libertad. Y estos "vagabundeos" serán muy útiles: acabando con enemigos y encontrando cofres, conseguiremos los materiales que Layle necesita para fabricar complementos que aumenten sus habilidades. Eso sí, si queremos ir rápidamente de un lugar a otro, siempre podemos recurrir a la red de trenes voladores que conecta todos los grandes escenarios del juego.



Recorrer los escenarios nos sirve para descubrir una infinidad de secretos.



El transporte público funciona: el tren nos lleva rápido a cualquier escenario.



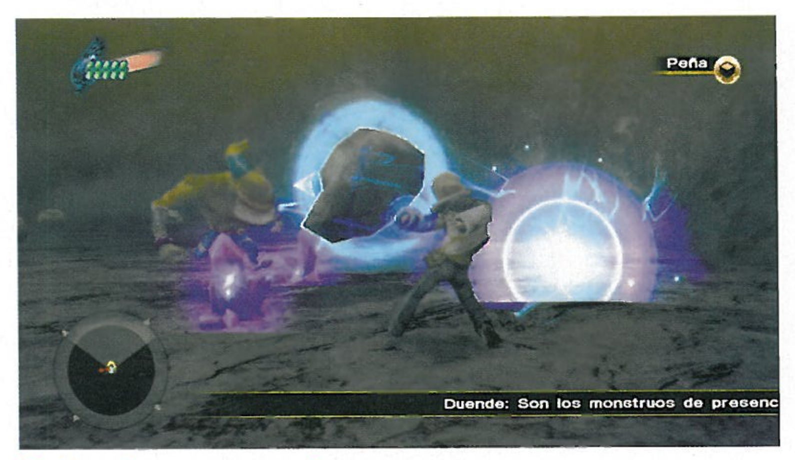
¡Menudos paisajes! Igual nos bañamos en la playa que luchamos sobre la nieve.

Desde los tiempos de GameCube, los usuarios de Nintendo estamos disfrutando de la serie «Crystal Chronicles», subsaga de «Final Fantasy» centrada en las **partidas multijugador**. Pero, aunque estos juegos tienen una calidad indudable, echábamos de menos una experiencia más parecida a los 'Final' de toda la vida, **una gran aventura de rol** para un jugador con una historia épica y llena de emociones. Pues bien, la espera ha terminado: ya tenemos en Wii un «Crystal Chronicles» que cumple esas características y que está pensado por y para nuestra consola.

El retorno de la magia

Han pasado 10 años desde el final de «Crystal Chronicles Echoes of Times» y el mundo ha cambiado mucho. La raza Lilty domina la sociedad gracias a su asombroso desarrollo tecnológico y solo unos pocos tienen ya poderes mágicos. Layle, el prota del juego, es uno de ellos, un "Portador del Cristal" cuyo poder es **la telequinesis: la habilidad de mover objetos a distancia**. Layle se gana la vida como mercenario, y todo cambia para él durante una misión en la que se enfrenta a un ser de poderes mágicos perteneciente a una raza que se creía extinguida: los Yuke. Layle descubrirá ahora que en el mundo han aparecido **nuevos cristales mágicos,** y se dedicará a buscarlos. Y con este objetivo exploraremos el **inmenso mundo abierto** del juego, compuesto por ciudades fantásticas y parajes naturales muy variados, habitados por terribles criaturas.

Eso sí, nuestra forma de interactuar con personajes y objetos es muy especial: con el stick del nunchuk movemos a Layle y con el mando desplazamos libremente **un cursor** por la pantalla: basta con apuntar a cualquier objeto o personaje para usar la telequinesis. La utilidad principal de ese poder es combatir: en **las batallas en tiempo real** cogemos los objetos cercanos y los lanzamos contra los malos... o mejor aún, agarramos a los mismos malos y los lanzamos contra otros



Layle no lleva armas o armadura, pero sí complementos que mejoran su ataque, defensa y otras habilidades. Podemos comprarlos o fabricarlos.



Como en todo «Final Fantasy», la estética, entre futurista y clásica, está cuidadísima. Sólo hay que ver el detalle de los ropajes o los escenarios.

A cada paso, una nueva tarea por hacer...

Una de las características más sorprendentes de «Crystal Bearers» es la increíble variedad de tareas y situaciones nuevas con las que nos sorprende constantemente. Hay minijuegos como concursos de pesca, partidos de un deporte parecido al fútbol o bailes de salón. Y también secuencias especiales integradas en el desarrollo de la trama principal, pero en las que la mecánica cambia: desde momentos de sigilo a veloces descensos haciendo surf por cataratas. Nunca un «Final Fantasy» fue tan dinámico y con tanta capacidad de sorprendernos como éste.



Durante la trama nos sorprenden momentos como esta escena de sigilo.

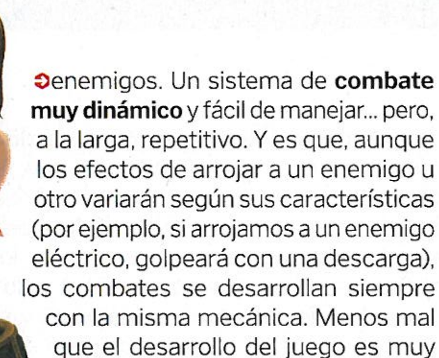


El Kickerbaul, parecido al fútbol, es uno de los minijuegos más divertidos.

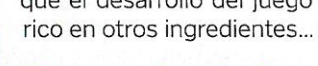
¡Hasta puedes decorar un jardín! Y siempre a cambio de pasta, claro.



La trama se narra con vídeos alucinantes. Están hechos con el mismo motor gráfico del juego, que es buenísimo, y son megaespectaculares, dignos de la mejor película de Hollywood...



enemigos. Un sistema de **combate muy dinámico** y fácil de manejar... pero, a la larga, repetitivo. Y es que, aunque los efectos de arrojar a un enemigo u otro variarán según sus características (por ejemplo, si arrojamos a un enemigo eléctrico, golpeará con una descarga), los combates se desarrollan siempre con la misma mecánica. Menos mal que el desarrollo del juego es muy rico en otros ingredientes...



Un mundo ideal

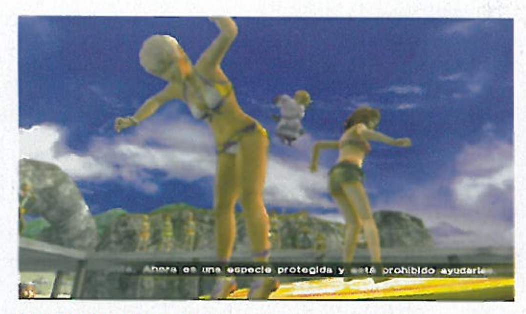
La variedad no sólo la pone sólo el típico desarrollo rolero (es decir, la posibilidad de ir mejorando las habilidades de Layle a medida que gana experiencia en los combates y visita nuevas ciudades). También está en la inmensa cantidad de **tareas y misiones secundarias,** totalmente optativas, que nos ofrece el mundo del juego. Desde participar en concursos de pesca a recolectar elementos para crear accesorios para Layle, el auténtico placer de «Crystal Bearers» es **descubrir todos los secretos** de un mundo amplísimo que ofrece una enorme variedad de situaciones y posibilidades.

Emoción y espectáculo

Otro elemento se une al variado desarrollo para transmitirnos sensación de gran aventura: una **puesta en escena magistral**. «Crystal Bearers» es, gráficamente, uno de los mejores juegos de Wii, no sólo porque personajes y escenarios rebosen detalle, sino también por la cuidada estética que mezcla ciencia-ficción, fantasía y diseños de otras épocas. Todo con **una banda sonora maravillosa** con temas épicos y románticos de enorme calidad.

En fin, un juego grandioso al que sólo le ha faltado más profundidad en los combates, pero que, por variedad y belleza, se sitúa entre las mejores aventuras de Wii.





El humor japonés también tiene su sitio en la aventura, como en este minijuego playero...



Este enorme Bahamut es una buena muestra de lo grandes que llegan a ser algunos enemigos...



El elenco de secundarios es muy bueno. Esta es Belle, una muchacha que traerá a Layle de cabeza.



¡El poder de mi mente!

Con el stick del nunchuk muevo a Layle y, usando el puntero, puedo atrapar cualquier objeto o personaje con mi telequinesis. ¡Y sólo tengo que mover el mando para lanzarlo en la dirección que me apetezca!

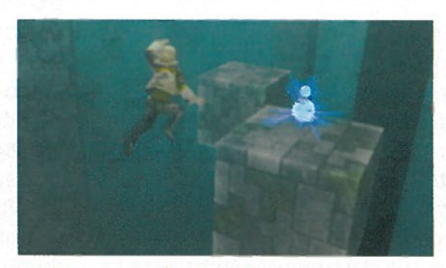
¡Siga a ese Chocobo!

Aunque cada «Final» narra una historia distinta, todos tiene en común la aparición de los Chocobos, la raza de aves gigantes sobre las que montan los protas. Nos sirven para recorrer distancias más rápido y para desenterrar secretos con el pico.





Si los gráficos son buenos, espera a oír la banda sonora. Simplemente magistral.



En las zonas de plataformas usamos la telequinesis para dar grandes saltos.

Las Puntuaciones

Valoraciones

Gráficos ★★★★
Haciendo honor al prestigio de la saga, la estética está cuidadísima y los gráficos son muy detallados.

Diversión ★★
Los combates se acaban haciendo repetitivos, pero el desarrollo es variadísimo y engancha mucho.

Multijugador NO TIENE
La saga da un giro de 180°: "pasa" del multijugador para convertirse en una aventura para un jugador.

Duración ★★★
Si exploramos a fondo el mundo del juego, llegaremos sin problemas a las 40 horas de aventura.

Lo mejor y lo peor

Su dinámico desarrollo y el inmenso mundo que exploramos le dan sabor de gran aventura.

Las peleas acaban siendo repetitivas, casi siempre se basan en agarrar y lanzar malos.

Nuestra Opinión

Un «Final Fantasy» a la altura de Wii

Épica, drama, romance, grandeza... los adjetivos que se asocian a «Final Fantasy» están en un juego que usa el mando de Wii para crear una experiencia rolera original y dinámica... Sólo le ha faltado profundidad en las peleas.

Te gustará...

Más que... Final Fantasy CC Echoes of Time

Menos que... Zelda Twilight Princess

Puntuación Final

87



- **Tipo de juego:** Aventura de terror
- **Compañía:** Konami
- **Jugadores:** 1 Jugador
- **Idioma:** Voces en inglés, Textos en castellano
- **Precio:** 39,95 €
- **Lanzamiento:** Febrero

TU PESADILLA PERSONAL

Silent Hill Shattered Memories

Hay un juego que hace que tus miedos cobren vida, sean cuales sean. «Silent Hill» lee tu mente.

La pequeña Cheryl se ha perdido en **Silent Hill**, un pueblo azotado por un temporal de nieve... y su padre, Harry, tiene que encontrarla.Así comienza el estreno de esta mítica saga para una consola de Nintendo (salvando la novela interactiva para GBA que sólo salió en Japón). Un título que recupera la trama del primer «Silent Hill», pero que construye con ella un juego nuevo **magistralmente adaptado al control de Wii**.

Te helará la sangre

El bosque, las calles, el instituto, el hospital... son algunos de los desolados lugares que exploramos, usando el nunchuk para mover a Harry y **el puntero para dirigir su linterna**. El desarrollo es lineal, y para avanzar resolvemos puzles sencillos (basta con ser observador para encontrar una llave, o la clave que debemos introducir en un ordenador) y, de vez en cuando, alguno más complejo e imaginativo. Pero lo peor llega cuando, de repente, las calles de Silent Hill se congelan, y unas extrañas criaturas nos obligan a huir en desesperadas carreras.

Así, combinando **exploración y huida**, el desarrollo es simple y fácil... pero apasionante. Primero, porque su capacidad para **sumergirnos en la historia es enorme**, gracias a un magnífico control y a un acabado gráfico sobrecogedor. Y después... porque el juego **se adapta a nuestros miedos:** antes de cada nueva zona aparecemos en la consulta del misterioso psiquiatra Dr. K. y, según como respondamos sus test, el juego variará en muchos pequeños detalles: el aspecto de los secundarios, el de los monstruos, los escenarios, el contenido de los fantasmales mensajes que recibimos en el móvil de Harry e incluso algún puzle. Las combinaciones son muchas y conducen a **diferentes finales**, haciendo que la experiencia sea muy personal... y la más sobrecogedora vivida en Wii.

EL DATO
Cada secundario puede aparecer con 3 o 4 aspectos en función de las decisiones que tomemos





Tras un accidente de coche, Harry busca en Silent Hill a su desaparecida hija Cheryl. La tormenta de nieve que azota el pueblo será su menor problema.



Cuando Silent Hill se congela, extraños monstruos nos persiguen. Tenemos que huir y, si nos agarran, sacudírnoslos moviendo nunchuk y mando.

«Silent Hill» huye del susto fácil para sumergirnos en una inquietante trama



El terror se adapta a ti

Para conectar con nuestros miedos, «Silent Hill» usa el realismo de sus personajes y los cambios en detalles de la aventura en función de nuestras decisiones.

¿Te atreves a devolver una llamada perdida?

GPS para guiarnos, cámara de fotos para descubrir espectros o teléfono (las voces suenan por el altavoz del mando). El móvil de Harry es básico en el desarrollo.





Explorando el pueblo maldito

Con el nunchuk me desplazo y con el puntero miro y apunto la linterna... ¡es como si explorase de verdad! El botón B me sirve para hacer zoom y ver de cerca lo que quiero examinar. ¡Qué experiencia más realista!

Las Puntuaciones

Valoraciones

Gráficos ★★★★
Realistas, detallados, con magníficos efectos de luz... Silent Hill y sus habitantes parecen reales.

Diversión ★★★☆
A pesar de que el juego es fácil, la insana atmósfera y el entretenido desarrollo te pegan a la consola.

Multijugador NO TIENE
No hay más modo que la aventura principal: «Silent Hill» va de pasar miedo jugando en solitario.

Duración ★★☆☆
Sólo dura unas 7 u 8 horas, pero merece mucho la pena volver a jugarlo cuantas veces quieras.

Lo mejor y lo peor

Su capacidad de sumergirte en una pesadilla... y que cambie según tus miedos.

El desarrollo es más bien facilillo. Y a veces echamos de menos combatir a los monstruos.

Nuestra Opinión

Un juego de terror único llega a Wii

La saga de terror psicológico más prestigiosa se reinventa de forma magistral usando todo el potencial técnico y de control de Wii, con un desarrollo en el que prima la exploración de los escenarios... y de nuestros temores.

Te gustará...

Más que... Cursed Mountain

Menos que... Resident Evil 4 Wii

Puntuación Final





➲ **Tipo de juego:** Aventura de acción
➲ **Compañía:** Capcom
➲ **Jugadores:** 1 Jugador
➲ **Idioma:** Voces en inglés / Textos en castellano
➲ **Precio:** 29,95 €
➲ **Lanzamiento:** Ya disponible

FUNCIONES DEL MANDO
NUNCHUK · PUNTERO · VIBRACIÓN · SENSOR MOVIMIENTO · ALTAVOZ · INTERNET

DONDE VIVEN LOS ZOMBIS

Resident Evil Archives Resident Evil Zero

Rebecca Chambers y Billy Coen desempolvan el capítulo que explica el origen de toda la serie.

La pesadilla comienza en una aciaga noche de verano, cuando el equipo Bravo de la policía S.T.A.R.S. inspecciona el lugar de un terrible accidente de tren, en las afueras de Raccoon City. Rebecca, a la que ya controlamos en «Resident Evil 1», se queda sola en los vagones del siniestrado **Ecliptic Express** para investigar el suceso. Entonces aparece Billy, un ex marine condenado por asesinato, que se convertirá en su salvación.

Condenados a entenderse

De aquí en adelante, ambos deben aliarse para sobrevivir a hordas de zombis, perros sarnosos e insectos gigantes, al menos hasta que la muerte los separe... y como en todo buen 'survival', eso ocurre bastante a menudo. Pero lo más destacado de este **capítulo exclusivo de NGC** fue la posibilidad de alternar y simultanear a dos personajes, lo que multiplicó el **toque de estrategia**... y la dificultad. Si muere uno, el otro también. Además, Billy no puede mezclar hierbas curativas, mientras que Rebecca es incapaz de mover objetos pesados. Aunque dispones de dos inventarios, se echan de menos los socorridos baúles de «RE1»: esta vez debes soltar ítems por el camino y consultar en el mapa en qué habitaciones los dejaste.

En cualquier caso, la auténtica pesadilla vuelve a ser su anticuado **control por rotación**, que no sólo se mantiene intacto, sino que prescinde del sensor de movimiento que aprovechaba el anterior "Archives". Tampoco se han eliminado las escenas de apertura de puertas, que tanto interrumpían el ritmo del desarrollo.

Y es una pena, porque **la atmósfera está logradísima**, gracias a sus escenarios prerrenderizados, que siguen inquietando siete años después. Si te lo perdiste, es el momento de desvelar el gran misterio de Umbrella y el virus-T.

EL DATO
Al acabar el juego una vez, te esperan nuevos uniformes para los protas y algunas armas especiales





Nuestra primera "parada" es el tren, pero te esperan otros escenarios como una fábrica abandonada o un laboratorio de Umbrella camuflado bajo una Iglesia.



Los momentos de acción están cargados de tensión, pero lo primordial aquí es dosificar tus recursos para sobrevivir, como las balas y las cintas de guardado.



Una pareja de conveniencia

Además de alternarlos para resolver puzles o activar mecanismos, Rebecca y Billy pueden intercambiar objetos y cómo no, disparar juntos.

«RE Zero» explora los inicios de la saga con una aventura calcada a la de NGC

¿Pero qué "leeches" son esos bicharracos?

Los leeches son sanguijuelas infectadas por el virus-T, capaces de adoptar la forma de horribles criaturas, aunque también hay arañas, ciempiés y escorpiones gigantes.





A moverse como manda la tradición

Mientras muevo a mi personaje principal con el stick, puedo desplazar al secundario con la cruceta, o decidir desde el inventario que se mueva él solito. Apunto con el gatillo y pulso 'A' para pegar tiros.

Las Puntuaciones

Valoraciones

Gráficos ★★★

A pesar del tiempo, los escenarios fotorrealistas y sus sutiles animaciones siguen aguantando el tipo.

Diversión ★★

Las dichosas escenas "abrepuertas" y sobre todo, el durísimo control, ralentizan demasiado el ritmo.

Multijugador NO TIENE

Podría haberse añadido un cooperativo para dos jugadores, pero bueno, para eso está «Chronicles».

Duración ★★

No da para más de ocho horas, y aunque al acabártelo desbloqueas extras, no es muy rejugable.

Lo mejor y lo peor

La calidad gráfica y la sobrecogedora ambientación. La crucial trama. Los sustillos.

El control y el ritmo. La total ausencia de novedades. Mismo juego, mismos fallos.

Nuestra Opinión

Los años no perdonan ni a los zombis...

La terrorífica atmósfera y los gráficos que tanto impactaron hace siete años, vuelven intactos a Wii, pero también el (des)control. Si te va el clima pausado del primer 'Archives' y te saltaste esta precuela, dale una oportunidad.

Te gustará...

Más que... Obscure II

Menos que... Resident Evil Archives

Puntuación Final

78



Las mejores Descargas

¡Guybrush aborda el

Veinte años después, el rey de las aventuras gráficas sigue en plena forma. Risas, aventuras y puzles en un nuevo juego dividido en capítulos.

Wii | 1.000 Puntos | Ya disponible

Telltale Games | Aventura Gráfica | +12 años | 1 Jugador | Textos y Voces en Inglés

Tales of Monkey Island Episodio 4

'El Juicio y la Ejecución de Guybrush Threepwood' es el título de la penúltima y más tenebrosa aventura de nuestro pirata favorito en WiiWare. ¿Será capaz de demostrar su inocencia?

La saga «Tales of Monkey Island» es una gran aventura dividida en 5 capítulos. Técnicamente son todos casi idénticos, con unos modelados 3D y unos diseños chulísimos pero, eso sí, con bastantes ralentizaciones. El desarrollo es una sucesión de puzles clásicos sobre un argumento tan currado como divertido... si lo entiendes, ya que todo está en inglés, y hay que leer y oír mucho. Si eres capaz de superar la barrera del idioma, disfrutarás de una gran aventura que, en esta ocasión, nos devuelve traicionados a la isla de Flotsam. Ah, y el mes que viene... ¡el último capítulo!





Cómo descargar estos juegos

1



Conecta tu consola a internet y elige la opción 'Canal Tienda Wii' o 'Tienda Nintendo DSi'. Verás una selección de novedades recomendadas y podrás pinchar sobre 'Entrar'.

2



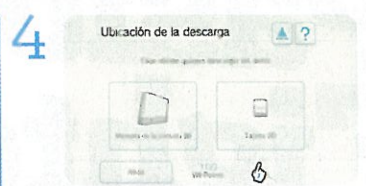
Para añadir puntos, hay dos opciones: 'Nintendo Points Card', que es la que se compra en tiendas, y 'con una tarjeta de crédito', para comprar 100 puntos por euro desde Internet.

3



Los catálogos son enormes. En Wii eliges entre 'Consola Virtual', 'WiiWare' y 'Canales'. En 'DSiWare' tienes descargas gratuitas, de 200, de 500 y de 800 puntos.

4



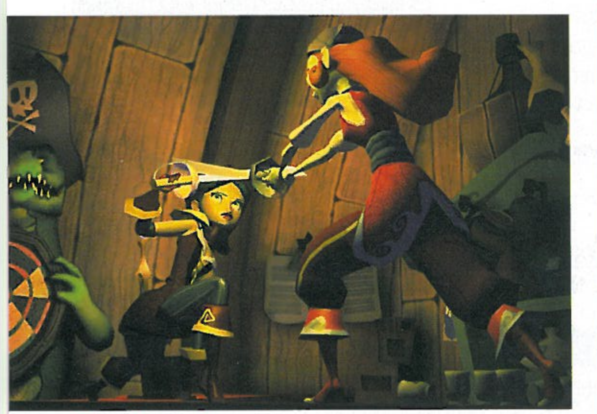
La opción de buscar juegos te aparece en Wii una vez entras en 'Consola Virtual' o 'Wii Ware'. En DSi, tienes la opción directamente en el menú de 'DSiWare'. Elige... ¡y a jugar!

Canal Tienda!

Wii 1.000 Puntos Ya disponible
Telltale Games | Aventura Gráf. | +12 años | 1 Jug. | Inglés

Episodio 3

En 'La Guarida del Leviathan', toca salir vivos del estómago de una bestia marina. Ah, y con el barco y todo.
A este insólito escenario nos ha llevado la búsqueda de 'La Esponja Grande', pero no estaremos solos. Un buen puñado de náufragos, devorados también por la bestia, nos darán más de una clave para salir airosos de los puzles. Entre ellos, Coronado De Cava, una pieza clave para encontrar la dichosa esponja. Mientras tanto, sigue desarrollándose la cómica relación de Guybrush con Morgan, cada vez menos enemiga.



Las dos mujeres con protagonismo son la pirata Morgan LeFlay y Elaine, la amada de Guy.



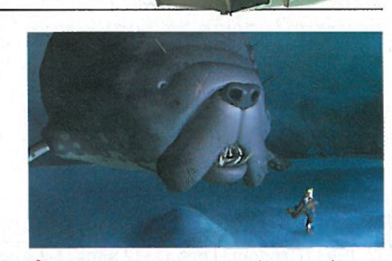
El vendedor Stan es todo un clásico de la saga. No le hagas demasiado caso, que no es muy de fiar.



La maldición vodoo es uno de los grandes problemas a los que se enfrenta Guybrush.



Valoración ★★★★



Este enorme ser nos devora al comienzo del episodio... menudo plan.





Valoración ★★★★

Wii 1.000 Puntos Ya disponible
Telltale | Av. Gráf. | +12 años | 1 Jug. | Inglés

Episodio 2

Por si no había bastante con LeChuck, en esta aventura nos topamos con Morgan LeFlay, una pirata con 'mala leche'.
Si terminas el primer episodio ya no hay vuelta atrás... ¡necesitas jugar la historia al completo! En esta ocasión perdemos nuestra infectada mano nada más empezar, pero esto no será impedimento para seguir la búsqueda de Elaine, en manos de LeChuck.





★★★★

Wii 1.000 Puntos Ya disponible
Telltale | Av. Gráf. | +12 años | 1 Jug. | Inglés

Episodio 1

Toda aventura tiene un comienzo... aunque en esta ya empezamos manos a la obra, cómo no, con un torpe rescate.
La esencia de los clásicos «Monkey Island» se palpa desde el principio. Entre pista y pista, nos partimos de risa y la aventura crece poco a poco ante nosotros. Con una mano infectada, y Elaine perdida, a este Guybrush 3D le queda mucho trabajo por hacer.





★★★★

Pasión por Street Fighter

La saga de Capcom lleva 20 años emocionándonos con sus 'Ha-do-kens'. Repasamos sus éxitos en la Consola Virtual.

800 Puntos | Ya disponible | Turbografx
1989 | Capcom | Lucha | +12 años | 1-2 Jugadores |

Fighting Street

Sí, es «Street Fighter I», que en Turbografx se llamó así.

Con Ryu o Ken (jugador 1 y 2) nos enfrentamos a 10 luchadores de 5 países en combates de 3 rounds. Los 3 golpes (débil, medio y fuerte) se hacen con un solo botón en función del tiempo que lo pulsemos. Hoy resulta difícil y de gráficos muy simples.

Valoración ★☆☆☆



La versión para Turbografx del primer «SF» era fiel a la recreativa.

800 Puntos | Ya disponible | Super Nintendo
1992 | Capcom | Lucha | +12 años | 1-2 Jugadores |

Street Fighter II: The World Warrior

La versión SNES del mito es mejor que la recreativa.

Los gráficos son parejos, el sonido es alucinante, tiene 8 niveles de dificultad, 8 personajes jugables... Un pero: versiones posteriores ofrecen más por el mismo precio. Pero...es el origen de todo.

Valoración ★★☆☆



El juego de lucha más importante de la historia en una versión genial.

700 Puntos | Ya disponible | Turbografx
1993 | Capcom | Lucha | +12 años | 1-2 Jugadores |

Street Fighter II: Champion Edition

Una estupenda edición que no pudimos ver en España.

Es técnicamente peor que el «SFII» de SNES, pero es el único «SF» de la Consola Virtual en 480p y ya ofrece 12 personajes. Cuenta con los clásicos 8 niveles de dificultad y el modo 'Vs. Battle'.

Valoración ★★★☆



Es directamente el juego nipón, así que los textos están en japonés.

800 Puntos | Ya disponible | Sega Mega Drive
1993 | Capcom | Lucha | +12 años | 1-2 Jugadores |

Street Fighter II: Special Champion Edition

Una versión algo inferior técnicamente... pero completa.

Tiene modo Champions Edition (12 luchadores), modo 'Hyper' con 12 niveles de velocidad, 'Vs Battle' y modo 'Group' para jugar por equipos y elegir hándicap, escenario y los poderes permitidos.

Valoración ★★★☆



Los gráficos eran pelín peores que los de «SFII» de Super Nintendo.

800 Puntos | Ya disponible | Super Nintendo
1994 | Capcom | Lucha | +12 años | 1-2 Jugadores |

Street Fighter II Turbo: Hyper Fighting

Técnicamente como la recreativa, pero con pocas opciones.

Comparado con la edición de Mega Drive, sólo tiene 5 niveles de velocidad y pierde el modo 'Group'. Pero tiene 12 personajes, el mejor sonido, 8 niveles de dificultad y modo 'Versus'.

Valoración ★★★☆



Técnicamente, la Super Nintendo demostró su poder con esta versión.

800 Puntos | Ya disponible | Super Nintendo
1994 | Capcom | Lucha | +12 años | 1-2 Jugadores |

Super Street Fighter II: The New Challengers

El Rey de Reyes, una delicia jugable con 16 personajes.

Una presentación alucinante, 4 niveles de velocidad, modos 'Group', 'Vs. Battle', 'Time Challenge', 'Tournament... Y debuta el sistema de combos y la bonificación al primer ataque.

Valoración ★★★★



Uno de los mejores juegos de lucha que existen... todavía hoy.

Wii Ware | DSi Ware | 

Los juegos que vienen...

MEGAMAN 10

¿Echas de menos el estilo de la NES? Mega Man también y ha decidido seguir en su línea nostálgica. Pon el mando en posición horizontal y prepárate para un juego difícil, pero difícil de verdad...
Tras el increíble éxito de descargas de «Megaman 9», en Capcom han decidido volver a deleitarnos con otra joyita a la vieja usanza. Además de prometer una dificultad memorable, el juego incluirá un modo 'easy' y otro de desafíos, para ir engrasando al robot que llevamos dentro... ya sea azul o rojo, porque esta vez podremos controlar a Proto Man desde el inicio. El diseño de los jefes finales es obra del legendario Keiji Inafune, autor de mitos como el mismísimo Ryu, y tendremos niveles como un viejo castillo, una autopista, un estadio o un iceberg. La fiesta del píxel vuelve en marzo.

Wii Disponible en marzo



Plataformas y acción 2D con un estilo gráfico que recuerda a la inolvidable NES. Eso es lo que nos ofrecerá, de nuevo, Megaman.

¡Cuidado! El juego es difícil... como él sólo.

DRAGON'S LAIR

Dirk volverá al rescate de la princesa Daphne en una edición calcadita a la original.
Cuando el animador Don Bluth dio vida a Dirk en 1983, los jugones se quedaron boquiabiertos delante de una recreativa que parecía una peli de dibujos. En la versión para DSi guiaremos al héroe en la guarida del Dragón.



DSi Disponible próximamente



Habrá que pulsa en el momento justo para que Dirk esquive los peligros.

WORMS BATTLE ISLANDS

¡Fiiirmes! Los gusanos más guerrilleros se lanzarán en breve a la conquista de WiiWare.
El más divertido clásico de la estrategia está al caer. Estos simpáticos gusanos vendrán armados con el arsenal más completo de la saga, e incluirán un potente modo online para lanzarnos granadas hasta por internet. Además, contará con diferentes opciones de control, así que no habrá excusa para no alistarse. ¡¡¡Bomba vaaa...!!!



Wii Disponible próximamente



Estrategia por turnos con mucho humor es lo que nos ofrecerá este Worms.

Los mejores juegos para Nintendo DS y Wii

La "calma chicha" en DS contrasta con un comienzo de año espectacular para Wii. Silent Hill, Final Fantasy, Tatsunoko... 2010 va a ser el mejor año de la consola.



LAS APUESTAS DE ESTE MES

SILENT HILL

EL PUEBLO MALDITO
Te invitamos a un viaje a tus propios miedos que no olvidarás. Llega a Wii el mejor terror psicológico.

TATSUNOKO...

¿QUIERES PELEA?
Pues los héroes de Capcom y Tatsunoko te ofrecen los combates en 2D más espectaculares.

FINAL FANTASY

AVENTURÓN TOTAL
Wii recibe el Final Fantasy que se merece, una aventura larga, profunda y muy, muy épica.



Nintendo DSi

DS Lite: Blanco, negro, rosa, plata, verde, azul y rojo
DSi: Blanco, negro, azul metálico, azul cielo y rojo

Nintendo DS Lite ha evolucionado a Nintendo DSi. ¿Y qué hay de nuevo? Pantallas más grandes, mejor sonido, dos cámaras incorporadas y la Tienda DSi... ¡aparte de sus más de mil juegos flipantes!

Plataformas

KIRBY SUPER STAR ULTRA



Nintendo · 39,95 € · +3 años · 1-4 Jugadores
Kirby vuelve con una aventura genial en la que nos tragamos a los malos para copiar sus poderes. Lástima que sea corto.
Puntuación 85

NEW SUPER MARIO BROS.



Nintendo · 39,95 € · +3 años · 1-4 Jugadores
¡Y pasan los meses y los años, y Mario, con su título más emblemático, sigue siendo el Rey de las Plataformas!
Puntuación 97

Deportes + Carreras

FIFA 10



EA Sports · 39,95 € · +3 años · 1-4 Jugadores
De lejos, vuelve a ser el mejor fútbol disponible en una portátil. Pero quizá se queda un poco corto de novedades.
Puntuación 88

MARIO KART DS



Nintendo · 39,95 € · +3 años · 1-8 J. (2-4 online)
Brillante edición del mejor juego de carreras arcade de todos los tiempos... ¡y encima con modo online!
Puntuación 98

MARIO Y SONIC EN LOS JJ.OO. DE INVIERNO



SEGA · 39,95 € · +3 años · 1-4 Jugadores
Una versión brillante de los duelos deportivos de estos dos "cracks". Pruebas geniales y un modo Historia muy profundo.
Puntuación 92

MYSIMS RACING



EA · 39,95 € · +3 años · 1-4 J. (4 online)
Divertidas carreras a lo «Mario Kart» en las que personalizamos coche y piloto. Lástima que tenga poco circuitos.
Puntuación 85

PLANET 51



Pyro / SEGA · 39,95 € · +7 años · 1-4 Jugadores
Un buen juego de carreras con gráficos notables. La puesta en escena te sumergirá en la alucinante peli made in Spain.
Puntuación 85

Acción

CALL OF DUTY MODERN WARFARE MOBILIZED



Activision · 39,95 € · +16 años · 1-4 J. (6 online)
La guerra moderna estalla con un juego espectacular en gráficos, genial en control y con multijugador de escándalo.
Puntuación 89

COP THE RECRUIT



Ubisoft · 29,95 € · +12 años · 1 Jugador
Sé un poli y recorre a pie o en vehículos la ciudad de Nueva York en 3D. Técnicamente impresionante y muy divertido.
Puntuación 90

DEMENTIUM: THE WARD



Southpeak · 29,95 € · +18 años · 1 Jugador
Terror en primera persona con unos gráficos de infarto. La ambientación está tan conseguida que da susto de verdad.
Puntuación 87

GTA CHINATOWN WARS (P)

Rockstar · 19,95 € · +18 años · 1-2 Jugadores
Una aventura de acción increíble, que derrocha profundidad y diversión. Sólo para +18... y ahora a un precio irresistible.
Puntuación 97

SPACE INVADERS EXTREME 2



Square Enix · 29,95 € · +3 años · 1-2 J. (2 online)
Los invasores están arriba y tu nave abajo: acaba con ellos. El mito arcade multiplicado por mil en diversión y opciones.
Puntuación 84

Aventura + RPG

CHRONO TRIGGER



Square Enix · 39,95 € · +12 años · 1-2 Jugadores
Uno de los mejores RPG de todos los tiempos, aunque tenga gráficos anticuadillos y esté en inglés. Muy recomendable.
Puntuación 92

CASTLEVANIA ORDER OF ECCLESIA



Konami · 39,95 € · +12 años · 1 Jugador
Toda la acción y espectacularidad de la clásica saga en una aventura de gráficos increíbles y con funciones online.
Puntuación 90

N Nueva entrada · P Precio económico

¡Envíanos tus favoritos!

MÁNDANOS una lista de tus 10 juegos favoritos para DS o Wii a nintendoaccion@axelspringer.es



GOKU VS... ÉL MISMO

DOS ETAPAS de la serie y dos estilo de juego: «Attack of The Saiyans» y «Dragon Ball Origins» son dos juegazos que representan, a su manera, el universo de 'Dragon Ball'. Pero aquí sólo puede quedar uno (aunque tú puedes comprarte los dos).

DBZ Attack of the... VS Dragon Ball Origins



DBZ Attack of the...	Dragon Ball Origins
▼ Rol clásico por turnos.	▲ Variado desarrollo aventurero.
▲ Controlas 6 héroes del anime.	▼ Sólo manejas a Goku.
▼ Detallados gráficos 2D.	▲ Entornos 3D de calidad.
▼ Control clásico con cruceta.	▲ Gran uso de la pantalla táctil.

COMPRA RECOMENDADA

DRAGON BALL Z ATTACK OF THE SAIYANS



Namco Bandai · 39,95 € · +12 años · 1 Jugador

La primera saga de 'Dragon Ball Z' inspira este juego de rol de desarrollo clásico, que tiene en sus protas su gran baza.

Puntuación 81

DRAGON QUEST LA PROMETIDA CELESTIAL



Square Enix · 19,95 € · +12 años · 1 Jugador

Uno de los mejores capítulos de la exitosa saga «DQ», revisado y mejorado aprovechando la capacidad de DS.

Puntuación 90

FINAL FANTASY CC ECHOES OF TIME



Square Enix · 39,95 € · +12 años · 1-4 Jugadores

El mejor juego de rol de acción de DS. Cuatro jugadores simultáneos y compatibilidad con Wii son sus bazas.

Puntuación 92

FINAL FANTASY IV



Square Enix · 9,95 € · +12 años · 1-2 Jugadores

Una de las mejores entregas de la saga vuelve con un apartado técnico alucinante y varias funciones táctiles.

Puntuación 91

KINGDOM HEARTS 358/2 DAYS



Square Enix · 39,99 € · +12 años · 1-4 Jugadores

Los personajes de Disney y Square se unen en una obra maestra, rol de acción que exprime el poder de DS.

Puntuación 96

MARIO & LUIGI VIAJE AL CENTRO DE BOWSER



Nintendo · 39,95 € · +3 años · 1 Jugador

La magia de Mario en un juego de rol único por su variedad y sus dinámicos combates. ¡Y también juegas con Bowser!

Puntuación 92

POKéMON EXPLORADORES DEL CIELO



Nintendo · 39,95 € · +3 años · 1 J. (2 online)

Si eres fan de la saga, te encantarán sus novedades. Y si no tienes ninguna entrega, es absolutamente recomendable.

Puntuación 89

POKéMON PERLA Y DIAMANTE



Nintendo · 39,95 € · +3 años · 1 J. (2-16 online)

Las ediciones más espectaculares y jugadas de Pokémon siguen arrasando en DS. ¡Mola ser Poké-maníaco!

Puntuación 99

POKéMON PLATINO



Nintendo · 39,95 € · +3 años · 1 J. (2-20 online)

Una nueva edición de las saga "clásica" Pokémon. Y una nueva oportunidad para "pokemonizarte" hasta las trancas.

Puntuación 95

POKéMON RANGER SOMBRAS DE ALMIA



Nintendo · 39,95 € · +3 años · 1 Jugador

Los Ranger y sus capturadores vuelven a apoderarse de la aventura Pokémon. Te esperan grandes novedades.

Puntuación 89

SCRIBBLENAUTS

5TH Cell · 39,95 € · +12 años · 1 Jugador

Un juego en el que resuelves los puzles como quieras: escribe el objeto que quieres usar... y aparece. Una maravilla.

Puntuación 88

ZELDA SPIRIT TRACKS



Nintendo · 39,95 € · +7 años · 1-4 Jugadores

El juego que superó a Phantom Hourglass. Igual de grande y divertido, y con una historia aún mejor. Y el tren mola todo.

Puntuación 99

ZELDA PHANTOM HOURGLASS



Nintendo · 39,95 € · +7 años · 1-2 J. (2 online)

La continuación de «Wind Waker» es uno de los RPG más gloriosos de la historia. ¿Cómo es que aún no lo tenéis?

Puntuación 97

Varios

ADVANCE WARS: DARK CONFLICT



Nintendo · 39,95 € · +12 años · 1-4 J. (2 online)

La guerra no se gana sólo con la fuerza bruta, aquí lo más importante es la estrategia y dirigir bien a las tropas.

Puntuación 92

EL PROFESOR LAYTON Y LA CAJA DE PANDORA



Nintendo · 39,95 € · +7 años · 1 Jugador

Vuelve Layton con una presentación más cuidada y 150 nuevos puzles. Genial, aunque no sorprenda como el primero.

Puntuación 92

EL PROFESOR LAYTON Y LA VILLA MISTERIOSA



Nintendo · 39,99 € · +7 años · 1 Jugador

Más de 130 puzles de todas las épocas ambientados en una aventura de misterio con gráficos de cine. Imprescindible.

Puntuación 93

ELITE BEAT AGENTS



Nintendo · 39,95 € · +12 años · 1-4 Jugadores

¿Qué tal vas de ritmo? Porque es lo que necesitas en este juego tan movidito y táctil. ¿No te suenan sus canciones?

Puntuación 95

GUITAR HERO MODERN HITS



Activision · 39,95 € · +3 años · 1-2 Jugadores

28 temas de rock de los últimos cinco años en un juego tan divertido como siempre, y con un nuevo modo Desafío.

Puntuación 84

MÁS BRAIN TRAINING



Nintendo · 29,99 € · +3 años · 1-16 Jugadores

La segunda parte del gran éxito de Nintendo. Incluye más minijuegos y sorpresas para regenerar tu cerebro.

Puntuación 95

RHYTHM PARADISE



Nintendo · 29,95 € · +3 años · 1 Jugador

Divertida colección de minijuegos en los que seguimos el ritmo con el puntero. Perfecto para disfrutarlo con la DSi.

Puntuación 84

STYLE BOUTIQUE



Nintendo · 39,95 € · +3 años · 1 Jugador

Gestiona tu propia boutique hasta el mínimo detalle en un juego con estilo y muchísimas posibilidades.

Puntuación 88

TOP 10 LECTORES

La llegada de «Zelda Spirit Tracks» ha renovado vuestro amor por la saga, y Link se hace con el primer puesto también en Wii.

Wii



1. Zelda Twilight Princess ...... Sube
2. Super Mario Galaxy ...... N
3. Metroid Prime Trilogy ...... Baja
4. Super Smash Bros. Brawl ...... Baja
5. Mario Kart Wii ...... Baja
6. New Super Mario Bros Wii ...... N
7. Wii Sport Resort ...... Sube
8. Speed Racer ...... Igual
9. Little's King Story ...... N
10. One Piece El Tesoro bajo las olas ...... Baja

NINTENDO DS



1. Zelda Spirit Tracks ...... N
2. C.O.P The Recruit ...... N
3. Phoenix Wright Ace Attorney ...... Sube
4. Zelda Phantom Hourglass ...... N
5. Asphalt Urban GT 2 ...... Baja
6. New Super Mario Bros. ...... N
7. Pokémon Platino ...... N
8. El Profesor Layton y la Villa Misteriosa ...... N
9. Metroid Prime Hunters ...... Baja
10. FIFA 09 ...... Igual

N Novedad · Sube · Baja · Igual

Guía de Compras

TOP 10 REDACCIÓN

Mario y Link se reparten los números 1, pero como veréis novedades como «Tatsunoko» o «Silent Hill» también nos tienen enganchados.

Wii



1. New Super Mario Bros. Wii — Igual
2. Metroid Prime Trilogy — Igual
3. The Conduit — Sube
4. Super Mario Galaxy — Baja
5. Tatsunoko vs Capcom — N
6. Wii Sports Resort — Sube
7. No More Heroes — Sube
8. Zelda Twilight Princess — Baja
9. Silent Hill Shattered Memories — N
10. Mario Kart Wii — Baja

NINTENDO DS



1. Zelda Spirit Tracks — Igual
2. El Profesor Layton y la Caja de Pandora — Igual
3. New Super Mario Bros. — Igual
4. GTA Chinatown Wars — Sube
5. Zelda Phatom Hourglass — Baja
6. Mario & Luigi Viaje al Centro de Bowser — Igual
7. Mario Kart DS — Igual
8. Scribblenauts — N
9. Kirby Superstar Ultra — N
10. Kingdom Hearts 358/2 Days — Igual

N Novedad · Sube · Baja · Igual

Wii → Nuevo Pack edición limitada: **Wii negro brillante + Mando + Nunchuk + Wii Sports + Wii Sports Resort + Wii MotionPlus**

Hay dos packs de Wii disponibles. El básico, con Wii, mando, nunchuk y Wii Sports. Y la edición limitada, con Wii, mando y nunchuk de color negro, Wii MotionPlus, Wii Sports y Resort.

Plataformas



NEW SUPER MARIO BROS. Wii
→ Nintendo → 49,95 € → +3 años → 1-4 Jugadores
Un juego 2D de Mario... multijugador. Vive con tus colegas una de las experiencias jugables más divertidas que existen.
Puntuación 97



RABBIDS MI CAAASA!!!
→ Ubisoft → 49,95 € → +7 años → 1-2 Jugadores
Los Rabbids por fin su aventura... ¡y es loquísima! Llena tu carrito de objetos en un juego frenéticamente divertido.
Puntuación 86



SUPER MARIO GALAXY
→ Nintendo → 49,95 € → +3 años → 1-2 Jugadores
Una aventura maravillosa llena de plataformas estelares, mando y nunchako. Es Mario en su máxima expresión.
Puntuación 99



WARIO LAND THE SHAKE DIMENSION
→ Nintendo → 49,95 € → +7 años → 1 Jugador
Segunda aparición de Wario en Wii, esta vez en su clásica versión plataformera. Diversión a tope en movimiento.
Puntuación 89

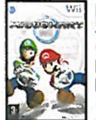
Deportes + Carreras



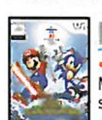
GRAND SLAM TENNIS
→ EA Sports → 49,95 € → +3 años → 1-4 J. (2-4 online)
Tenis genial si lo juegas sin Wii MotionPlus, y revolucionario si lo utilizas. Puedes encontrarlo con o sin el periférico .
Puntuación 90



FIFA 10
→ EA Sports → 49,95 € → +3 años → 1-4 J. (2-4 online)
Apuesta por un fútbol más arcade y accesible. Pierde la profundidad y variedad de otros años, pero divierte.
Puntuación 80



MARIO KART Wii
→ Nintendo → 49,95 € + Volante → +3 → 1-4 J. (2-12 online)
Mario rompe moldes con sus carreras de karts en Wii. Diversión asegurada y multijugador online espectacular.
Puntuación 98



MARIO Y SONIC EN LOS JJ.OO. DE INVIERNO
→ SEGA → 49,95 € → +3 años → 1-4 jugadores
Mario y Sonic vuelven en el juego oficial de los JJOO... diversión por todo lo alto, sobre todo en el multijugador.
Puntuación 91



NEED FOR SPEED NITRO
→ EA Games → 49,95 € → +7 años → 1-4 Jugadores
Diseñado especialmente para Wii, este juego es pura velocidad y tuning. Gran control, aunque tiene pocos circuitos.
Puntuación 85



PES 2010
→ Konami → 39,95 € → +3 años → 1-4 J. (2-8 online)
Fernando Torres y Leo Messi apadrinan el juego de fútbol más completo y divertido del momento.
Puntuación 94



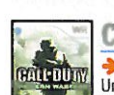
WWE SMACKDOWN VS RAW 2010
→ THQ → 39,95 € → +16 años → 1-6 Jugadores
El juego oficial de la WWE pierde las peleas online pero gana nuevos modos y un control clásico que le hace subir enteros.
Puntuación 88



Wii SPORTS RESORT
→ Nintendo → 49,95 € + Wii MotionPlus → +7 años → 1-4 J.
12 deportes con el control preciso que pone en juego Wii MotionPlus. Ideal para divertirse sólo o en compañía.
Puntuación 95

Acción





CALL OF DUTY MODERN WARFARE
→ Activision → 59,95 € → +16 años → 2 J. (10 online)
Uno de los mejores juegos de acción de todos los tiempos llega a Wii en una conversión genial. Su online es antológico.
Puntuación 92



LOS CAZAFANTASMAS
→ Atari → 49,95 € → +7 años → 1-2 Jugadores
Vuelven los Cazafantasmas con aspecto "cartoon" en una aventura muy divertida y con un gran modo cooperativo.
Puntuación 87



THE CONDUIT
→ Sega → 49,95 € → +16 años → 1 Jugador (2-16 online)
Detén una invasión alienígena en un juego de disparos brillante por su control y estilo gráfico. Online flipante.
Puntuación 87



DRAGON BALL REVENGE OF KING PICCOLO
→ Namco Bandai → 59,95 € → +12 años → 1-2 Jugadores
Las primeras aventuras de Goku recreadas en un beat´em up sencillo pero entretenido. Y con peleas para 2 jugadores.
Puntuación 85



LEGO INDIANA JONES 2
→ Activision → 59,95 € → +7 años → 1-2 Jugadores
Acción, puzles, plataformas... con todo el humor de LEGO y fases en todas las pelisdel héroe. ¡Y se puede jugar a dobles!
Puntuación 88



METROID PRIME TRILOGY
→ Nintendo → 49,95 € → +3 años → 1-4 jugadores
Recopilación de la saga «Prime» en un DVD y aprovechando el control de Wii. Tres obras maestras al precio de una.
Puntuación 99



MURAMASA THE DEMON BLADE
→ Rising Star → 39,95 € → +12 años → 1 Jugador
Un bellísimo juego 2D que nos traslada al Japón de los Ninjas y Samuráis. Acción profunda y de calidad.
Puntuación 89

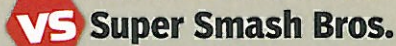


RESIDENT EVIL DARKSIDE CHRONICLES
→ Capcom → 59,95 € → +18 años → 1-2 Jugadores
Usa tu WiiZapper en el mejor juego de disparos sobre raíles de Wii. Todo un homenaje a los fans de la saga.
Puntuación 91



SUPER SMASH BROS. BRAWL
→ Nintendo → 49,95 € → +12 años → 1-4 (2-4 online)
Los combates más esperados por los nintenderos (y los que no lo son) traen modos y extras como para jugar dos vidas...
Puntuación 97

N Nueva entrada · P Precio económico



LOS REYES DE LA LUCHA

HABÍA QUE HACERLO. «Tatsunoko vs. Capcom» es tan, tan bueno, que tiene categoría para enfrentarse al todopoderoso «Super Smash Bros. Brawl». La lucha más completa contra la más profunda. Gran combate que nos trae una victoria a los puntos...

Tatsunoko... VS Super Smash Bros.



▲ Peleas profundas al máximo.
▼ Muy completo en modos.
▲ Estilo gráfico precioso.
▼ 2 jugadores, offline y online.



▼ Batallas sencillas y divertidas.
▲ Modos de juego... infinitos.
▼ Gráficos 3D de calidad.
▲ 4 jugadores, offline y online.



TATSUNOKO VS CAPCOM N
➔ Capcom ➔ 39,95 € ➔ +12 años ➔ 1-2 Jug. (2 online)
Combates por parejas entre personajes de Capcom y héroes de anime. Rápido, profundo y con opciones. Magistral.
Puntuación 94

TURTLES SMASH-UP P
➔ Ubisoft ➔ 29,95 € ➔ +12 años ➔ 1-4 J. (2-4 online)
Las Tortugas Ninjas se enfrentan en alocados combates para hasta 4 jugadores. Mola mucho jugando en compañía.
Puntuación 82



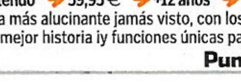
SILENT HILL SHATTERED MEMORIES N
➔ Konami ➔ 39,95 € ➔ +16 años ➔ 1 Jugador
Explora el pueblo de Silent Hill en un juego que cambia según tus decisiones. El mejor juego de terror de Wii.
Puntuación 88



SUPER PAPER MARIO
➔ Nintendo ➔ 49,95 € ➔ +3 años ➔ 1 Jugador
Mario y compañía protagonizan un juego lleno de humor y aventuras donde combinas 2 y 3 dimensiones. ¡Qué locura!
Puntuación 96



ZELDA TWILIGHT PRINCESS
➔ Nintendo ➔ 59,95 € ➔ +12 años ➔ 1 Jugador
El Zelda más alucinante jamás visto, con los mejores gráficos, la mejor historia iy funciones únicas para el mando!
Puntuación 99

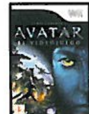




Aventura + RPG



ANIMAL CROSSING LET'S GO TO THE CITY
➔ Nintendo ➔ 69,95 € + Wii Speak ➔ +3 ➔ 1 J. (2-4 online)
Comienza una nueva vida en tu Wii, en un tranquilo pueblo donde la vida es sólo placer. Elige con o sin Wii Speak.
Puntuación 94



AVATAR
➔ Ubisoft ➔ 49,90 € ➔ +12 años ➔ 1-2 Jugadores
En el universo de la peli vivimos las aventuras inéditas de un Na'vi. Acción y sigilo en un desarrollo pelín repetitivo.
Puntuación 81



FINAL FANTASY THE CRYSTAL BEARERS N
➔ Square Enix ➔ 49,95 € ➔ +12 años ➔ 1 Jugador
Una fantástica aventura con un inmenso mundo por explorar. Los combates, en tiempo real, son pelín repetitivos.
Puntuación 87



MINI NINJAS
➔ Eidos ➔ 39,95 € ➔ +7 años ➔ 1 Jugador
Manejamos a 6 ninjas de distintos poderes en una aventura tan bonita como entretenida. Eso sí, es facilillo.
Puntuación 86

PLANET 51
➔ Pyro / SEGA ➔ 49,95 € ➔ +7 años ➔ 1-2 Jugadores
La genial peli de animación inspira una variada aventura con muchas misiones de conducción. Para los más jóvenes.
Puntuación 84

Varios



BOOM BLOX SMASH PARTY
➔ EA Games ➔ 39,95 € ➔ +3 años ➔ 1-4 jugadores
Si te gusto la primera parte del juego de puzles de Spielberg está es más cañera, completa e imaginativa. Imprescindible.
Puntuación 92



GUITAR HERO 5
➔ Activision ➔ 59,95 € ➔ +12 años ➔ 1-4 jugadores
La versión más completa del rey de los juegos musicales: 85 temazos de todos los estilos y más modos que nunca.
Puntuación 90



LITTLE KING'S STORY
➔ Rising Star ➔ 39,95 € ➔ +7 años ➔ 1 jugador
Una bellísima aventura de estrategia repleta de posibilidades, con un apartado gráfico encantador y mucho humor.
Puntuación 90



RAYMAN RAVING RABBIDS TV PARTY
➔ Ubisoft ➔ 49,95 € ➔ +7 años ➔ 1-8 Jugadores
65 minijuegos, Wii Board y nuevas funciones online, ¿qué más se puede pedir? Un par de figuritas de los Rabbids...
Puntuación 90



LO MEJOR DE LA TIENDA VIRTUAL

¿Te has descargado ya juegos de la Tienda Virtual? Échale un vistazo a estas listas y entérate bien, que salen cosas muy buenas.

TOP 5 Wii WARE



LostWinds Winter of the Melodias

Saltos con clase. Si te gustan las plataformas 2D, no tienes excusa: «LostWinds 2» es un juego imprescindible en tu colección.

1. LostWinds Winter of the Melodias
2. Final Fantasy My Life as a Darklord
3. TV Show King 2
4. World of Goo
5. NyxQuest: Kindred Spirits

TOP 5 DSiWARE



Bomberman Blitz

Los héroes de Nintendo resisten el ataque de un rival potentísimo: el retorno de Bomberman, que garantiza diversión en solitario o multijugador.

1. Mario vs. Donkey Kong
2. Bomberman Blitz
3. Una Pausa con Brain Training Ciencias
4. Castle of Magic
5. Zombie BBQ

LOS 3 MEJORES JUEGOS PARA... ...perderte en ellos

DICEN QUE EL MUNDO es un pañuelo, pero en el caso de estos juegos no es verdad. Si te gusta explorar desiertos, ríos, montañas, lagos, bosques o ciudades, date una vuelta por los mundos de estos juegos. Para quedarse a vivir.



1 Zelda T. Princess

HYRULE nunca fue tan grande como en «Twilight Princess». Recórrelo a lomos de tu caballo Epona.



2 Pokémon Platino

SINNOH es tan inmenso que guarda más de 500 tipos de Pokémon. ¡Hazte con todos!



3 FF The Crystal Bearers

¡QUÉ SORPRESÓN! El nuevo «Final Fantasy» de Wii es muy grande. Tómate vacaciones para explorarlo.

Wii

BEN 10: ALIEN FORCE

DESBLOQUEA TRUCOS
En el menú de extras, elige la opción "Introducir Código", e Introduce uno de los siguientes en la pantalla "Código Secreto" para desbloquear el truco correspondiente; por último actívalo en el menú de "Secretos":

- Aliens infinitos: Ben / Swampfire / Gwen / Big Chill.
- Invencible: Kevin / Big Chill / Swampfire / Kevin.
- Meteor Blast como nuevo movimiento: Big Chill / Swampfire / Ben / Kevin.
- Nivel Lord: Gwen / Kevin / Big Chill / Gwen.
- Todos los combos: Swampfire / Gwen / Kevin / Ben.

MYSIMS AGENTS

DESBLOQUEA TRAJES
Desbloquearás los siguientes trajes secretos, si marcas estos códigos en el menú de crear un Sim:

- Astronauta: arriba, abajo, arriba, abajo, izquierda, derecha, izquierda y derecha.
- Camuflaje: izquierda, derecha, izquierda, derecha, arriba, abajo, arriba y abajo.
- Ninja: derecha, arriba, derecha, arriba, abajo, izquierda, abajo e izquierda.



NEW SUPER MARIO BROS. Wii

MARIO Y LUIGI SIN GORRA
Consigue 99 vidas.

METAS SECRETAS
Para que no te vuelvas loco buscando, aquí tienes una lista de fases que tienen metas secretas: 1-3, 2-4, 2-6, 3-4, 3-5, 3-Casa Fantasma, 4-Casa Fantasma, 4-Fortaleza, 5-Casa Fantasma, 6-5, 6-6, 7-Casa Fantasma, 7-Fortaleza y 8-2.

HAZ APARECER CASAS CHAMPIÑÓN
En el juego individual, cuando rescatas a un Toad atrapado, aparecerá una casa diferente en función del último dígito de la cuenta atrás:

- Casa Dorada: Toca la bandera cuando el tiempo acabe en 7, 8 o 9.
- Casa Verde: Toca la bandera cuando el tiempo acabe en 0, 1, 2 o 3.
- Casa Roja: Toca la bandera cuando el tiempo acabe en 4, 5 o 6.

Si juegas en modo multijugador, los dos últimos dígitos han de ser iguales:

- Casa Dorada: Toca la bandera cuando el tiempo acabe en 99.
- Casa Verde: Toca la bandera cuando el tiempo acabe en 11 o 22.
- Casa Roja: Toca la bandera cuando el tiempo acabe en 33, 44, 55, 66, 77 o 88.

GRABA EN JUEGO EN CUALQUIER MOMENTO
La opción de guardado normal aparecerá una vez completes el castillo del mundo 8.

BAND HERO

DESBLOQUEA LOS SIGUIENTES PERSONAJES:

- Adam Levine: Completa Gig en Maroon 5 - She Will Be Loved.
- Adrian Young: Completa Gig en No Doubt - Dont Speak.
- Frankenrocker: Completa el Diamond Bonus Challenge en Fall Out Boy - Sugar, We're Goin' Down.
- Gwen Stefani: Completa Gig en No Doubt - Just A Girl.
- Personaje sombra: Completa Gold Bonus Challenge en David Bowie - Let's Dance.
- Taylor Swift: Completa Gig en Taylor Swift - Love Story.
- Tom Dumont: Completa Gig en No Doubt - Just A Girl.
- Tony Kanal: Completa GIG en No Doubt - Dont Speak.

POKéMON RUMBLE

POKÉMON ESPECIALES
para conseguirlos entra en el edificio de reclutación e introduce estos códigos:

- Para desbloquear a Eevee: 5631-9548
- Para desbloquear a Mew: 5221-1368

DIFICULTAD AVANZADA
Termina el juego en el modo normal.



PUNCH-OUT

RECARGAR ENERGÍA
Dependiendo del tipo de control elegido, presiona alternativamente 1 y 2, o agita mando y nunchako mientras tu oponente está tirado en la lona.

BARRITA DE CHOCOLATE
Pulsa '-' en el descanso entre dos asaltos y le darás una barrita a tu entrenador... que hará que tú recuperes vida.

PROTECTOR DE CABEZA
Pierde 100 combates en el modo Campeonato y desbloquearás un protector que minimiza daños.

RESIDENT EVIL THE DARKSIDE CHRONICLES

DESBLOQUEA EL ESCENARIO EXTRA DE KRAUSER
Se abrirá al completar el Capítulo 7 de la Operación Javier en menos de 10 minutos.

DESBLOQUEA LOS SIGUIENTES TRAJES

- Caucásico, de Chris: Acaba el Capítulo 5 de la Operación Javier en dificulatad normal.
- Mafia, de Chris: Consigue un ranking S en el Capítulo 7 del Juego de Oblivion, en dificultad normal.
- Motociclista, de Claire: Consigue un ranking S en los Capítulos 1-8 de Memorias de una Ciudad Perdida, en dificultad normal.
- Oeste, de Claire: Consigue un ranking S en los Capítulos 1-7 del Juego de Oblivion, en dificultad normal.
- Detective, de Krauser: Consigue un ranking S en los Capítulos 1-5 de la Operación Javier, en dificultad normal.
- Mercenario, de Krauser: Supera la Operación Javier, en dificultad normal.
- Agente, de Leon: Supera el Capítulo 7 de la Operación Javier, en dificultad difícil.
- Motociclista, de Leon: Consigue un ranking S en los Capítulos 1-8 de Memorias de una Ciudad Perdida, en dificultad normal.
- Detective, de Leon: Consigue un ranking S en los Capítulos 1-5 de la Operación Javier, en dificultad normal.
- RPD, de Leon: Supera el Capítulo 7 de la Operación Javier, en dificultad difícil.
- Oeste, de Steve: Consigue un ranking S en los Capítulos 1-7 del Juego de Oblivion, en dificultad normal.

DESBLOQUEA EL ARMA LINEAR LAUNCHER
Completa todos los capítulos en dificultad difícil.

DESBLOQUEA TODA LA OPERACIÓN JAVIER
Para jugar a los capítulos 6 y 7, tienes que vencer al jefe del capítulo 5 lo suficientemente rápido como para salvar al personaje.

DESBLOQUEA EL MODO TOFU
Aparecerá en la esquina inferior derecha del menú como 'secreto', si superas el Capítulo 5 de la Operación Javier, en dificultad normal.



MODOS EXTREMOS DE DIFICULTAD
Modo Muy Fácil: Continúa 10 veces en dificultad fácil.
Modo Muy Difícil: Supera el juego en dificultad difícil.

Wii FIT PLUS

- Perro guía: si en el Footing te adelanta un perro, síguele hasta una meta diferente.
- Colores de la hucha: acumula 10 horas para que cambie a bronce, 20 para plata, y 40 para oro.

DESBLOQUEA ESTOS RETOS DE TONIFICACIÓN

- Flexiones: Acaba una vez 'Flexiones y torsiones' en nivel 10 repeticiones.
- La navaja: Acaba una vez La navaja' en nivel 20 repeticiones.
- La tabla: Acaba ' La tabla' en nivel amateur.

Wii SPORTS RESORT

Para desbloquear modos juega las veces que te digamos los modos indicados:

BALONCESTO 3 contra 3: 1 Concurso de Triples.

BOLOS

- 100 Bolos: 1 modo clásico.
- Obstáculos: 1 modo 100 Bolos.

CICLISMO

- Recorrido Trampolín de Ícaro: participa 3 veces en cualquier recorrido.
- Recorrido Cuesta del Volcán: 5 recorridos.
- Recorrido Interior del Volcán: 7 recorridos.
- Modo de Vuelta 3 Etapas: 3 recorridos.
- Modo de Vuelta 6 Etapas: Gana 3 etapas en cualquier recorrido de 1 Vuelta, tras haber desbloqueado la Vuelta 6 Etapas.
- Modo de Vuelta B-3 Etapas: Desbloquea los tres nuevos recorridos y participa una vez en la Vuelta A-3 Etapas.

ESPADA

- Corte: 1 combate en el modo Duelo.
- Asalto: Juega una vez el modo corte.
- Recorridos inversos de Asalto: Completa los 10 primeros recorridos.

FRISBEE

- Frisbee-golf: Juega una vez a Frisbee-playa.

MOTO ACUÁTICA

- Recorrido Puerto: 3 recorridos.
- Recorrido Cueva: 5 recorridos.
- Recorrido Médanos: 5 recorridos.

PIRAGÜISMO

- Nivel avanzado: Juega 5 veces en Principiante.
- Nivel experto: Juega 5 veces en cualquier nivel.

TENIS DE MESA

- Concurso de restos: Disputa un partido.

VUELO
En Turismo, descubre secretos con cada 10 puntos de interés:

- 10: cielo lleno de globos.
- 20: volar por la tarde.
- 30: disparo doble.
- 40: volar por la noche.
- 50: las instalaciones encienden luces.
- 60: volar con el avión biplaza. Pulsa el botón - en la pantalla donde consultas los sellos.
- 70: el dirigible muestra la cara de tu Mii.
- 80: aparece una casa con una bandera de tu Mii en el Islote Mayor.

COMBATE POR LA TARDE O POR LA NOCHE
desbloquea estos horarios en el modo Turismo.

WAKEBOARD

- Nivel Avanzado: Completa 4 recorridos en principiante.
- Nivel Experto: Completa 5 recorridos en cualquier nivel.

Nintendo DS

CALL OF DUTY MW: MOBILIZED



DESBLOQUEA MODOS
- Arcade: Acaba la campaña en normal.
- Modo Minijuegos: Acaba la campaña.
- Modo Survival: Acabala en máxima dificultad.

DRAWN TO LIFE: THE NEXT CHAPTER

DESBLOQUEA LAS CANCIONES OCULTAS
Consigue la moneda pirata secreta de cada nivel, y estarán disponibles al final de la tienda de canciones. Se trata de los créditos de apertura, la canción de Mayor Rosa, y los créditos del final.

EL PROFESOR LAYTON Y LA CAJA DE PANDORA

DESBLOQUEA EXTRAS
- Hámster: Está en la cocina del tren, en el Episodio 1.
- El Juego de Té: Soluciona el puzle 36, en el Episodio 2.
- El Diario Antiguo: Te lo ofrecen antes del anticuario, (Episodio 4).
- Alto Secreto: Termina la aventura.
- Alto Secreto (más perfiles): Completa los 153 puzles del juego.

KINGDOM HEARTS 358/2 DAYS

DESBLOQUEA A LOS SIGUIENTES PERSONAJES
- Xion: Llega al día 96 en el Modo Historia.
- Riku: Llega al día 171 en el modo Historia.
- Donald: Llega al día 244 en el Modo Historia.
- Goofy: Llega al día 277 en el Modo Historia.
- King Mickey: Completa el Modo Historia y compra 'El Retorno del Rey' en la tienda.
- Sora: Completa el Modo Historia y compra 'Alma de Sora' en la tienda.

KIRBY SUPER STAR ULTRA

DESBLOQUEA LOS SIGUIENTES VÍDEOS
- Vídeo 00: Termina con los 20 ayudantes.
- Vídeo 34: Termina El verdadero Coliseo'.
- Vídeo 35: Termina el juego al 100%.

DESBLOQUEA MODOS
- Dyna Blade' y El gran ataque de las cavernas': completa la 'Brisa Primaveral'.
- Deseos en la Vía Láctea': terminar El gran ataque de las cavernas'.
- Venganza de Meta Knight': completa Carrera gourmet', y Dyna Blade', y graba una vez en 'el gran ataque de las cavernas'.
- El Coliseo', La venganza del rey' y 'la Sonoteca': completa Deseos en la Vía Láctea'.
- De ayudante a Héroe': completa El Coliseo' o supera, al menos, a 13 adversarios.
- Meta Knight Ultra': completa La venganza del rey'.
- 'Samurai Kirby' (minijuegos): completa Meta Knight Ultra'.
- 'Puño megatón' (minijuegos): completa El Coliseo'.
- Verdadero Coliseo': completa Meta Knight Ultra', El Coliseo' y De ayudante a Héroe'.



MARIO Y LUIGI VIAJE AL CENTRO DE BOWSER

DESBLOQUEA FINALES ALTERNATIVOS
- Final Alternativo 1: Acaba el juego con Mario, Luigi y Bowser, teniendo a todos ellos con un nivel superior a 39.
- Final Alternativo 2: Acaba con Mario y Luigi por debajo de nivel 18.

THE LEGEND OF ZELDA: SPIRIT TRACKS

CONSIGUE NUEVOS OBJETOS POR CAZAR CONEJOS
- Contenedor de corazón: 5 conejos.
- Scroll de espada: 50 conejos.

NUEVOS OBJETOS POR SELLOS NIKO
- Escudo de la Antigüedad: 10 sellos.
- Scroll de espada 2: 20 sellos.
- Uniforme de ingeniero: 15 sellos.



CLAVES DE LA AVENTURA

The Legend of Zelda Spirit Tracks

Vamos a recorrer el nuevo universo de Zelda de arriba abajo. Te invitamos a viajar con los mejores expertos.

Bienvenido a la primera parte de la guía «The Legend of Zelda: Spirit Tracks». En esta entrega aprenderás todos los secretos necesarios para superar los templos de los bosques y de las nieves, y restaurar los dos primeros sellos de la Torre de los Dioses. Con nuestra ayuda y la del espíritu de la mismísima princesa Zelda... ¡nadie podrá detenerte!

Info extra

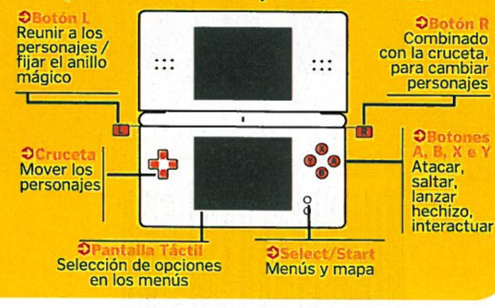


- **Tipo de juego:** Rol de Acción
- **Niveles:** 20
- **Modos de Juego:** Historia
- **Tipo de Guía:** Aventura y consejos
- **Esta guía contiene:**
  - Desarrollo de la aventura
  - Consejos
  - Sitios de interés
- **Dificultad:** Media-Alta
- **Hemos acabado el juego en:** 20 horas
- **Habilidades:** Para roleros

Fans de los puzles y la acción

MANEJANDO A UN HÉROE

Con la cruceta controlamos al protagonista y con la pantalla táctil manejamos los menús.



PRIMEROS PASOS

1. El día de la graduación

El primer paso de la aventura es acudir al castillo de la princesa Zelda **(1)**, ya que se celebra tu ceremonia de graduación como maquinista oficial. Sal de tu casa, ve hacia la del norte y sube las escaleras que hay justo a la derecha. Aparecerá Bigboy y podrás subir al tren. Durante el viaje, gira a la derecha las dos veces que tengas oportunidad y ve atento a los demás trenes que circulan por las mismas vías. Puede que en el segundo cruce tengas que frenar para dejar que otro tren pase y no chocar de frente con él **(2)**. Si quieres detenerte en la estación de la ciudadela tendrás que ir reduciendo velocidad antes de llegar, de manera que quedes totalmente parado frente a ella. Si te pasas, tranquilo, podrás usar la marcha atrás.



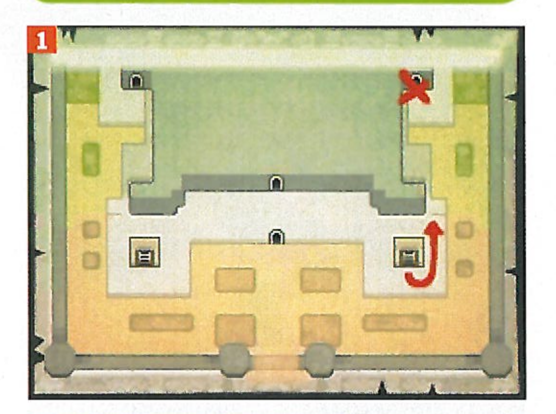
EN LA CIUDADELA DE HYRULE

Una vez llegues a la ciudadela de Hyrule tienes que avanzar recto hacia el norte y hablar con los guardias. Para que te dejen pasar, tendrás que decirles que vienes a la ceremonia. Cruza la puerta y sigue recto hacia el norte para llegar ante Zelda. Lo primero ya está hecho.





2. La huída del castillo





Tras la ceremonia, abre la carta desde el inventario. ¡Zelda te pide que la busques en sus aposentos! Sal de esta sala y avanza por el pasillo de la derecha para llegar hasta la puerta del sureste. Al otro lado tienes que seguir el camino que la princesa te indica en la carta: subir por el estrecho pasillo de la derecha, y entrar en la puerta marcada con una "X" **(1)**. Por último, sube por las escaleras del norte y llegarás ante ella.

Tras recibir el traje de aprendiz, hay que escapar del castillo sin que los guardias vean a la princesa. De lo contrario, retrocederás y tendrás que volver a intentarlo.

Para salir de la primera sala, avanza por el pasillo situado más al norte y, cuando los dos guardias vayan hacia la izquierda (lo puedes ver en la pantalla superior), avanza rápidamente hacia el sur por el pasillo situado más a la derecha.

DISTRAE A LOS GUARDIAS

Para sortear a los dos siguientes guardias tienes que distraerlos **(2)**. Háblales desde un lado para hacer que Zelda pase por el otro y se esconda tras el siguiente arbusto. El tercero es algo más difícil de distraer. Coge una de las rocas y lánzala cerca del segundo guardia. El tercero se acercará a ver qué pasa momento en el que, sin perder ni un segundo, has de enviar a Zelda hacia la salida. Luego, sal tú libremente.

3. El espíritu de la princesa

Tras la secuencia en la que secuestran a Zelda, aparecerás de nuevo en el castillo. Habla con el profesor y sal de la habitación. Entra por la escalera del centro para seguir a su espíritu, luego cruza la puerta de la derecha para ir hasta los aposentos por las escaleras que hay justo delante.

TRAS RECIBIR LA FLAUTA

Sal de la habitación y vuelve hasta la primera planta (P1) para entrar por la puerta de la izquierda. Baja por las escaleras y habla con el guardia **(1)**. Luego vuelve a la planta baja (PB) y toma el pasillo de la derecha para entrar por la puerta que hay al norte. Habla con el maestro de armas para recibir una espada y aprender a usarla.

LECCIONES DE ESPADA

En la primera lección, pincha con el lápiz táctil dos veces seguidas a cada soldado. En la segunda, arrastra el lápiz desde tu posición hasta el soldado. También dos veces seguidas. En la última, ponte junto al soldado y dibuja un círculo a tu alrededor para hacer el ataque giratorio **(2)**. Una vez a cada soldado. Sal y ve a la puerta trasera.





Cueva hacia la torre

Nada más cruzar la puerta verás un guardia que está siendo atacado por varios enemigos. Elimínalos y habla con él: te dirá dónde está el camino secreto al altar de los dioses. Coge una de las dos plantas bomba y déjala dónde te ha dicho. Al explotar, abrirá un boquete en la pared por el que tendrás que avanzar.

BLOQUES, INTERRUPTORES...

En la esquina sureste de la cueva hay un bloque cuadrado **(1)**. Pincha sobre él y arrástralo hasta el interruptor del suelo en la parte norte de la sala. Se abre la puerta de la derecha: coge la llave y abre la puerta de la cerradura.

En la siguiente planta, avanza saltando las zonas de agua y leyendo cada lápida para conocer el orden en el que has de encender las esferas. Usa las bombas planta **(2)** para destruir los bloques que cortan el camino, elimina a los enemigos del otro lado, y golpea las esferas en el siguiente orden: derecha, arriba, abajo, izquierda. Avanza por la puerta que has abierto al noreste.

Antes de subir por las escaleras del norte, sólo tienes que acabar con las dos ratas que corren en círculo alrededor de la princesa. ¡Le dan miedo aunque sólo se trate de un espíritu! ¡Y es que las princesas...!





TORRE DE LOS DIOSES I
Litografía de los Bosques



Tras hablar con Radiel, sube por el norte hasta llegar al final de las escaleras. Entra por la puerta y, en cuanto veas al espectro, sal corriendo por donde has venido. La próxima vez que entres, el espectro estará de guardia y podrás ver su posición en la pantalla de arriba. Si te ve, te perseguirá, y tendrás que pisar suelo protegido. Para herirle, tienes que recoger las 3 lágrimas de la luz, cuyas posiciones ves en el mapa. La de arriba y la de la izquierda las puedes coger sin problemas, pero para la tercera debes golpear antes la esfera que hay en la esquina noreste para que aparezca un puente. Ahora ve a por la lágrima antes de que acabe el efecto.

EL PODER DE LAS LÁGRIMAS

Con el poder de las lágrimas ya en tu espada, golpea al espectro por la espalda y Zelda lo poseerá. Podrás controlar al espectro como manejabas a Zelda en la huída del castillo. Envía a Zelda contra el gran portón central y empujad ambos. Al abrirlo, baja las escaleras.

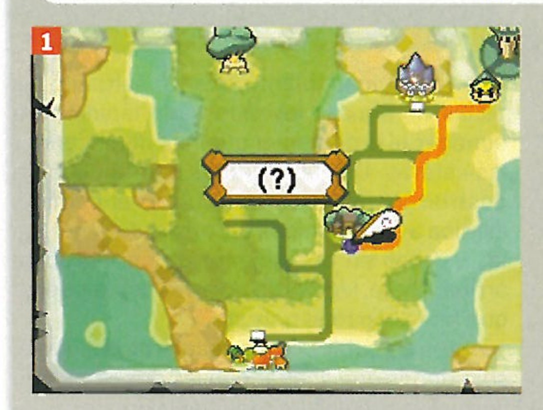
En la siguiente planta, hay unos pinchos que impiden tu avance. Traza una ruta para que Zelda pase por encima y golpee la esfera que verás un poco más a la derecha. Los pinchos se ocultarán bajo el suelo y podrás avanzar. Continúa hacia el sur por el pasillo de la derecha y encontrarás dos interruptores en el suelo, junto a una puerta cerrada. Para abrirla, coloca a Zelda sobre un interruptor y ponte tú encima del otro.

¡CONSIGUE UN NUEVO TREN!

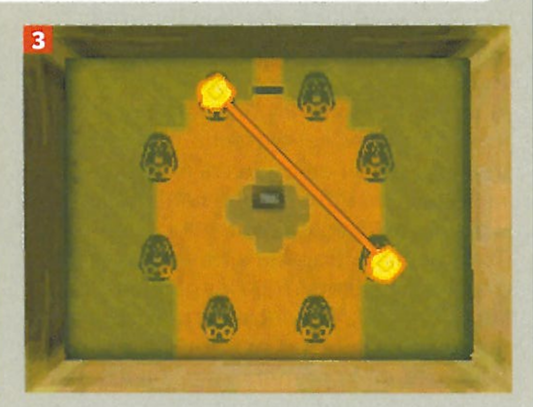
Elimina a las ratas y tapa el hueco por el que salen con el bloque cuadrado. Traza una ruta para que Zelda pase sobre los pinchos y choque contra el otro espectro para que hable con él. A continuación haz que golpee la esfera que hay tras el espectro y que hable con él desde atrás. Así podrás atacarle por la espalda e, inmediatamente, pinchar sobre el espectro aturdido para que Zelda lo posea (1).

Sube las escaleras que se encuentran al norte y habrás llegado ante la litografía de los bosques. Cógela y sitúate sobre la luz azul para volver a la entrada. Habla con Radiel para conocer tu próximo destino y de paso conseguir un nuevo tren. Ahora puedes dibujar tu trayecto en el mapa antes de partir, y modificarlo en cualquier momento a lo largo del viaje. No obstante, la parada en la estación hay que seguir haciéndola manualmente. Ya sabes, un poco antes de llegar...

Altar de los bosques







En el mapa hay 3 puntos a los que ir con el tren (1). Al norte, la ciudadela de Hyrule; al sur, la Aldea Nostra; y en el centro... un lugar desconocido (?). Ve a ese lugar antes de seguir las instrucciones de Radiel. Aquí conocerás el modo de atravesar el laberinto que hay antes de llegar al Altar de los bosques. Se trata de la Aldea Floral. Ve a la casa del jefe, la más grande del mapa, habla con él, y luego visita la casa más cercana. Habla con el dueño y te dirá que el camino lo indican las ramas de los árboles. Luego charla con el de la casa del este, que te dirá que el cuarto árbol siempre miente. Con esta información ya puedes volver al tren y dirigirte al bosque perdido. Dentro hay 4 cruces en los que decidir entre izquierda y derecha. Como te han dicho, el camino te lo indica un árbol seco que verás justo antes de cada cruce. Su rama señalará el lado al que girar. Así será para los 3 primeros cruces. En el cuarto, ve al lado contrario del que te indique el árbol y habrás llegado al Altar de los bosques.

VALVIO TE ENSEÑARÁ A...

Sube las escaleras que hay al noroeste, coge una de las plantas bomba y déjala junto a la esfera (2). Rápidamente, coge la otra planta bomba y cruza el puente cuando la bomba haya activado la esfera; ahora deja la segunda bomba junto a los bloques que hay más a la izquierda. Al otro lado de los bloques, examina la baldosa que hay en el centro de un círculo formado por estatuas con forma de cabeza. Debes trazar una línea recta entre las únicas dos estatuas que se miran la una a la otra, tal como se ve en la imagen (3). Se abrirá la puerta y encontrarás a Valvio, uno de los parientes de Radiel, que te enseñará a tocar la flauta. Al tocar una melodía junto a él, se restaurarán las vías que llevan al Templo de los bosques. La melodía son 3 notas y siempre en el mismo orden. Lo difícil es esperar a que él toque su parte y, sin perder el ritmo, contestarle con tus 3 notas.



El Templo de los bosques







Viaja directo hacia arriba, al Templo de los bosques. Una vez allí, entra por la puerta del norte y dirígete hacia la derecha hasta llegar a una zona con dos plantas a un lado y una esfera al otro... tras un abismo. Coge una de las dos plantas y lánzala contra la esfera **(1)**. Cruza el puente que aparece y sigue hacia el sur. Entrarás en una habitación y la puerta se cerrará detrás de ti. Elimina a los enemigos para que se abran las puertas y puedas tomar las escaleras a la Planta 1.

Avanza hacia el norte con cuidado de no rozar la niebla púrpura. Llegas a una habitación en la que la puerta se cierra hasta que eliminas a las arañas, momento en el que además aparece un cofre. Dentro está tu nueva e imprescindible arma: el vórtice del viento **(2)**. Para usarlo, pulsa en el icono que ha aparecido en la esquina superior derecha de la pantalla, pincha allá donde quieras dirigir el viento y sopla al micro de la DS. Ya verás qué efecto tan chulo hace.

Úsalo para soplar hacia el tronco con aspas que hay en la sala **(3)**. Así se abre la puerta de la izquierda. Luego usa el viento otra vez para despejar la niebla que corta el acceso a la escalera. En la siguiente sala, sopla a la llave desde arriba para que caiga por el otro lado, y así puedas hacerte con ella. Continúa hacia la derecha y pisa el interruptor para abrir la puerta. Vuelve hacia el sur y abre la puerta con cerradura.

Continúa por el único camino posible hasta llegar a una habitación de las que te encierran. Para eliminar a estos nuevos enemigos primero tendrás que soplarles; cuando estén fuera de combate, golpéales con la espada. Dos escaleras después, encontrarás una planta frente un abismo **(4)** y, al otro lado, una esfera. Para golpearla, sopla desde abajo a la planta, y aparecerá un cofre con una llave. Baja unas escaleras y abre la puerta con cerradura que conduce hacia la sala central por el sur.

ENEMIGOS AZULES... Y LLAVES

Para eliminar a tu nuevo rival, coloca el vórtice del viento apuntando hacia él, y espera a que te lance una calavera. Sopla para devolvérsela y déjalo fuera de combate **(5)**. Corre y atácale con la espada antes de que se recupere. Tras varios golpes acabarás con él y podrás tomar las escaleras del norte.

En la siguiente planta, ve a la sala que está más al sur y verás un enemigo azul. Golpéalo para que se convierta en una bola de pinchos y sóplale para que choque contra los bloques de la derecha. Los destruirá y podrás avanzar. Al otro lado verás una densa niebla púrpura que tendrás que despejar para descubrir una esfera. Golpéala y cruza la puerta que has abierto. Encontrarás a dos enemigos azules que tendrás que golpear y soplar para, primero, destruir los bloques que hay al norte y, segundo, golpear la esfera que hay tras ellos. Así abrirás la puerta de la pequeña sala que hay al noreste.

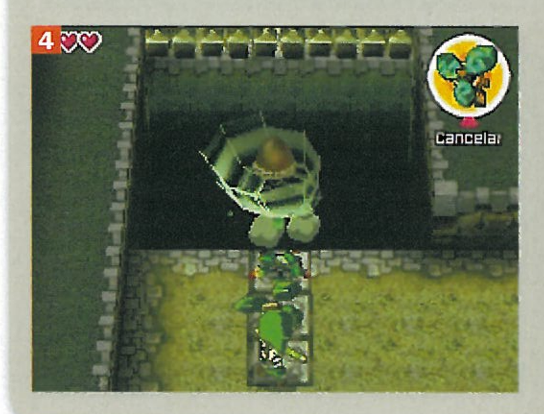
Entra y, antes de coger la llave, mira el cartel del fondo. Si sigues el camino que se te indica, no despertarás a los guardianes de la Gran Llave. En realidad, lo que tienes que hacer es llevar la llave hasta la Gran Cerradura sin pisar las baldosas espirales. Una vez lo hayas conseguido, cruza todo el pasillo hacia el norte y accede a la sala para enfrentarte al jefe final.

JEFE FINAL



Escaronte y Gigante Blindado

La mejor técnica para derrotarlo es correr describiendo círculos amplios alrededor de él, esperando el momento en que intenta embestirte. Cuando lo haga, sóplale en el trasero y golpéale hasta que vuelva a levantarse. Tras repetirlo un par de veces, echará a volar y te lanzará tres enemigos azules. Golpéalos a los 3 y se convertirán en bolas; espera con el vórtice apuntando de abajo arriba a una de las tres. Cuando el enemigo baje, sopla para golpearle con la bola. Caerá bocarriba y podrás aprovechar para golpearle todo lo que puedas. Tras vencerle, vuelve a coger el tren para regresar a la Torre de los Dioses. Ten cuidado con los trenes diabólicos que circulan ahora por las vías.





TORRE DE LOS DIOSES II
Litografía de las nieves

Al llegar, habla con Radiel para conocer tu próximo destino: la región de las nieves. Antes deberás encontrar la litografía que hay en un nuevo piso al que ahora puedes acceder. Sal por las escaleras del norte y sube hasta que se acaben las escaleras.

Cuando llegues a la planta 3, verás que hay dos espectros custodiando las tres lágrimas de la luz. La del noreste podrás cogerla fácilmente, pero para la del noroeste, tendrás que esperar a que el espectro que camina por el pasillo superior, bloquee la barrera de fuego. Por último, la tercera está en el centro de un estanque de lava: sóplale para que caiga al otro lado. Con las lágrimas en tu poder, golpea al espectro de abajo por la espalda y pincha sobre él para que Zelda lo posea.

Para alcanzar la parte derecha del mapa deberás cruzar por una zona inundada de lava. Coloca a Zelda dentro de la lava y, cuando esté un par de escalones más abajo que tú, pincha en su escudo para subirte. Traza la trayectoria para que suba la escalera que está más a la derecha. Y para bajar, pincha dos veces sobre tierra firme.

EL ESCUDO DE ZELDA

Toma las escaleras y avanza hasta una nueva zona de lava. Vuelve al escudo para alcanzar los dos troncos con aspas. Sopla a ambos y entra por la puerta que se abre. En la sala del suroeste, un enemigo huye de ti al acercarte. Atácale por un lado con Zelda y por el otro con Link. Tras eliminarlo, el premio es una llave para abrir la puerta con cerradura al norte de esta sala. Vuelve al escudo de Zelda, atraviesa la lava y sube las siguientes escaleras.

Al llegar a la planta 5, las puertas se cerrarán y aparecerá un enemigo tamaño espectro **(1)**. Atácale con Zelda y, cuando estén enzarzados, golpéale por detrás. Continúa por el único camino posible y encontrarás a un enemigo sobre una plataforma. Evítalo y coloca a Zelda frente al chorro de fuego para pasar. Al otro lado encontrarás una superficie elevada desde la que subirte al escudo. Desde ahí podrás volver atrás y golpear al enemigo.



Sobre el escudo, avanza a la derecha por el pasillo del sur. Los chorros de fuego primero y tercero los pasarás sin problema, pero el segundo está elevado, así que deberás esperar el momento en que cese el fuego para avanzar rápidamente. Al pasar los 3, sopla a la llave para que caiga al suelo.

Sin bajarte del escudo, ve a la sala central, elimina a los dos enemigos elevados, baja de Zelda y abre la puerta de la cerradura. Toma las escaleras y llegarás a la sala de la segunda litografía. Cógela y vuelve por el portal azul a la entrada de la torre. Ahora habla con Radiel para averiguar tu próximo destino y dirígete en tren a la ciudadela de Hyrule.

Altar de las nieves

Ya en la ciudadela, ve hacia la habitación del castillo donde apareciste tras el secuestro de la princesa: allí está Bigboy. Luego vuelve a Aldea Nostra, al sur del mapa, y visita al abuelo Nico: te dará el álbum donde estampar las insignias. Por fin, ve hacia la estación para recoger tu tren con el nuevo cañón: para dispararlo sólo hay que tocar el objetivo en la pantalla.

Ve directo al noroeste, por donde las vías se pierden al final de la pantalla y llegarás a la región de las nieves. Haz una parada en la aldea Niveosita. Al llegar, ve a hablar con el jefe a su casa, que es la más elevada de todas. Te pedirá que le ayudes a organizar los grupos de vigilancia de la aldea. Di que sí, y ve a hablar con el resto de niveositas. Luego regresa a la casa del jefe y traza las líneas de las parejas tal como aparecen en la imagen **(1)**. Cornacho con Acorno, Bigotón (o Amarillo) con el jefe, y Astarillo con Normalio. A cambio, el jefe te indicará cómo llegar al túnel que conecta con el Altar de las nieves, donde encontrarás a Váporo, otro pariente de Radiel. Vuelve al tren y ve a ese lugar.

En el túnel, una enorme criatura con un ojo en la boca te perseguirá hasta que salgas por el otro lado **(2)**. Dispara a su ojo sin parar. Se levantará varias veces y cada vez harán falta más golpes para derribarlo. Cuando lo elimines, llegarás al Altar de las nieves.

Avanza hasta salir por la cueva que hay al noroeste. Para eliminar a los lobos, haz ataque de giro o espera a que se abalancen sobre ti para atacarles. A los enemigos pequeños sóplales antes.

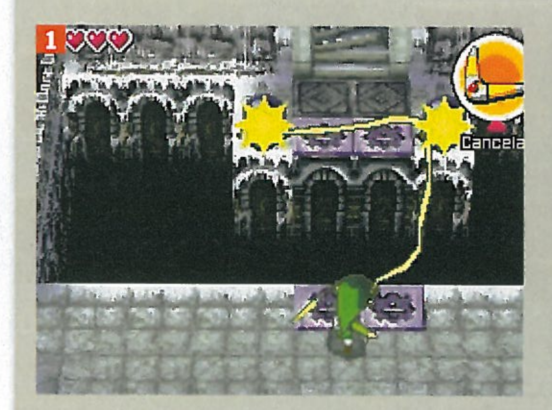
En la cueva, pisa el interruptor y sal por la puerta de arriba. Sólo debes seguir el camino trazado en la imagen. Al otro lado encontrarás a Váporo, el sabio guardián de la región de las nieves. Para que aparezcan las vías que llevan al templo de las nieves, tendrás que tocar una melodía junto a él. Esta vez será de 4 notas, pero igualmente sencilla. Quédate con tu melodía y mantén el tiempo respondiendo cuando te pertenezca.







El Templo de las nieves





Tras tocar la melodía junto a Váporo, vuelve al tren y ve al templo, al noroeste del mapa. La ventisca te devuelve siempre al principio, así que ve a la Aldea Niveosita y visita al jefe.

Ahora ve a la zona este del mapa, a la vía más al sur de la "B" mayúscula. Allí está Avelino, dile que te diriges al templo y te mostrará un mapa ¡que tendrás que soplar para quitarle el polvo! En él está el camino para evitar la ventisca. Cópialo en tu mapa y ve directo al templo.

Al llegar, avanza hacia el norte hasta cruzar dos puertas. Hay una gran campana y un poco más al norte un cartel con una especie de partitura con dos campanas. Empuja la campana hacia el norte, insértala en el hueco, y golpéala dos veces. Cruza la puerta.

Verás una caja de madera en un estanque de hielo. Empuja la caja al sur, oeste, norte, este, norte. Úsala como puente para alcanzar la otra parte de la habitación. Baja por el pasillo y verás una esfera al otro lado de un lago con un enemigo. Frente a la esfera, apunta con el vórtice del viento. Cuando la bola de pinchos pase entre tú y la esfera, sopla para golpearla con la bola. Activarás un puente para llegar a la siguiente escalera.

POR FIN, EL BUMERÁN

En el sótano 1, empuja la caja hacia el este y súbete en ella sobre el agua. Sopla hacia la derecha para que gire el tronco con aspas y abra la puerta. Para llegar allí, sopla hacia el lado contrario al que quieres ir. El viento hará de motor y te desplazará por el agua. En la siguiente sala, tira la caja al agua y sopla cuando tu enemigo te lance la bola para devolvérsela. Usa el viento para llegar a la sala más al noreste del mapa.

Entra en la sala de la izquierda, elimina a los 3 enemigos y aparecerá un cofre con... ¡el bumerán! Vuelve a la sala anterior, abre el menú para seleccionar el bumerán y traza su trayectoria para que golpee los dos interruptores al norte **(1)**. Cruza el puente y toma las escaleras.

A la izquierda, en la pared hay una nueva partitura con 4 campanas. Ve hacia el sur, donde no hay suelo, y usa el bumerán para golpear la esfera de arriba. Entra con la campana y empújala al sur, oeste, norte, oeste, sur, este, sur, oeste, sur. Así la encajarás en el hueco y podrás golpearla. Marca la trayectoria del bumerán para que golpee primero a la grande, 2 a la pequeña, y 1 a la grande.

En la sala al suroeste, lanza el bumerán por la antorcha central y luego alrededor de las demás. Junto a cada una de las 4 antorchas apagadas, hay una baldosa con un número de círculos: son el orden en que deben ser encendidas. Usa el bumerán para que pase por la antorcha central y luego por las demás: noreste, sureste, noroeste, suroeste.

En la siguiente sala, ve hacia la derecha, en el agua hay una antorcha azul. Lanza el bumerán para que pase por la antorcha, y sobre el agua y hará un puente de hielo. Aguantan sólo segundos... al otro lado hay una llave, regresa y abre la puerta de la cerradura.

Para los enemigos de la siguiente sala, bumerán "ardiente" antes de la espada. Ve hacia la puerta que has abierto a la derecha y verás un tronco con aspas congelado. Pasa el bumerán por la antorcha y por el tronco. Sóplale y abrirás una puerta más al este.

Usa el bumerán para crear un puente helado hasta la puerta y accederás una sala llena de agua. Para alcanzar las escaleras del noroeste, usa la primera antorcha azul para encender la siguiente y así sucesivamente.

En la planta baja, encontrarás una campana más grande que las dos anteriores. Ve a la sala al sur. Para despejar la nieve, pasa el bumerán por la antorcha y por la sala; aparecerá una 3ª partitura con tres tipos de notas: una más grave, dos medias, una aguda y otra media. La más grave es de la campana más grande, y la aguda de la más pequeña. Vuelve a la sala anterior y empuja la campana: norte, este, sur, oeste y norte. Crea un puente helado para llegar a la esquina sureste. Pisa el interruptor y vuelve junto a la campana. Crea otro puente para que la campana llegue hasta la puerta y pasa por ella. Empújala al este rápido.

Usa una antorcha para encender la que está junto a la campana, y congela la zona de agua al sur. Empuja la campana sur, oeste, sur, oeste, norte y este. Usa el bumerán para reproducir la partitura. Primero golpea la más grande, luego dos la mediana, una la pequeña y otra más la mediana. Se abrirá la puerta y podrás subir a la planta 1.

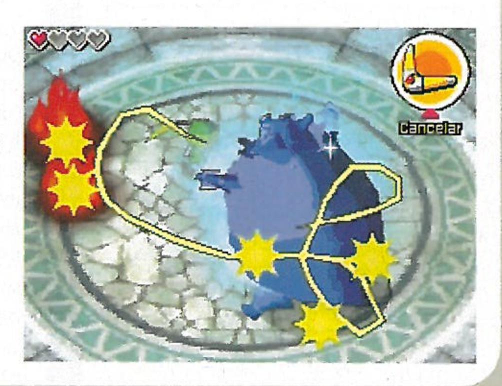
En la sala izquierda hay 1 antorcha de fuego, 1 de hielo y 6 apagadas. Sigue el pasillo al sur y, a la derecha de la cerradura grande, lee el cartel en la pared del norte. Vuelve a la sala de las antorchas y hazlo todo con un lanzamiento del bumerán, como se ve en la imagen **(2)**. Se abrirá una puerta al este. Elimina a los lobos con el bumerán y la espada.

Sigue hacia la derecha y toma el pasillo de hielo hacia la izquierda para pisar el interruptor. Desde el puente, sopla la llave para que caiga en el pasillo del interruptor. Cógela, métela en la Gran cerradura, y sube a la planta 2. Desde aquí, sube a la planta 3 para enfrentarte al jefe final de este templo.

JEFE FINAL

Alentor, Mago Fuélido

Golpéale con el bumerán haciéndolo pasar antes por una de las antorchas. Si su aura es gélida, por la de fuego. Se dividirá en dos cuerpos, golpéalos con un solo lanzamiento. Pasa primero el bumerán por el fuego y luego por el hielo. Después, usa las bolas que lanza por su boca. Espera a que cambie de estado, haz pasar el bumerán por los restos del suelo, y golpéale dos veces. Para vencer a los dos cuerpos, espera a que te lance cada uno su aliento, y úsalo para golpearles. Tres veces más con el bumerán y se restaurarán las vías a la Torre de los Dioses.



GUÍA PARA INTRÉPIDOS

Kingdom Hearts 358/2 Days

Roxas es casi invencible con su Llave Espada... pero seguro que no le viene nada mal un poco de ayudita.

ESTRATEGIAS DE COMBATE



CÓMO LUCHAR CONTRA LOS 'SINCORAZÓN'

A la gran mayoría de los sincorazón podrás derrotarlos con solo pulsar repetidamente el botón A. Pero, en las misiones, especialmente en las de "Eliminar a...", puedes encontrar sincorazón mucho más poderosos (1).

A la hora de luchar contra un sincorazón gigante, los paneles son muy importantes. Tendrás que llevar siempre bastante éter encima, ya que las magias son la clave para derrotar a muchos de estos enemigos. También bastantes pociones, porque a menudo te alcanzarán con sus ataques especiales. Si, con antelación, ya sabías a qué sincorazón te ibas a enfrentar, consulta la guía de jefes finales para saber qué magia puede ser la clave y usa los vínculos para multiplicar el nivel de esa magia. No lleves nada innecesario encima, pues te hará falta sitio para llevar pociones y éter.

CÓMO USAR EL ATAQUE 'LÍMITE'

El 'Límite' es, sin duda, tu ataque más poderoso y eficaz, aunque puede ser un arma de doble filo. Sí, porque para usarlo, debes estar muy dañado y corres el riesgo de que te arrebaten lo poco que te queda mientras golpeas. Pero hay una manera de utilizarlo con mayor seguridad. A medida que avances en el juego irás adquiriendo las versiones mejoradas de cada una de las 5 magias ('+' y '++'). La versión mejorada de 'Cura', 'Cura +', no te repone VT al instante, si no que te va reponiendo una parte (según sea su nivel) cada pocos segundos. La técnica consiste en lanzar 'Cura +' cuando puedas usar el 'Límite'. Entonces, antes de que el hechizo empiece a sanarte, con 'Límite' podrás acabar con el enemigo mientras vas reponiendo VT.

Tenemos una ventaja contra todos los enemigos del juego: resulta que sus movimientos son mecánicos y los aprendemos rápidamente. Vaya, que los ataques se ven venir, que el enemigo siempre avisa antes con algún movimiento. Sólo tenemos que hincharlo a combos y apartarnos antes de cada ataque. Para esto es muy eficaz el 'aerodeslizamiento'. Si sigues estos consejos, no habrá sincorazón que se resista a tu llave espada (2).



Info extra

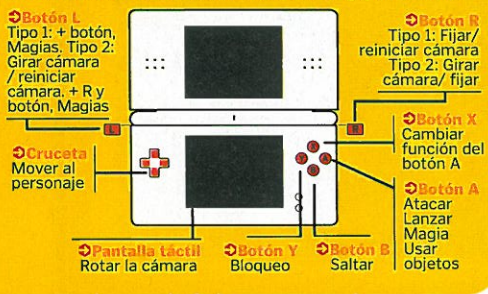


- **Tipo de juego:** Acción
- **Niveles:** 93 misiones
- **Modos de Juego:** Historia y Misión
- **Tipo de Guía:** Consejos y Jefes Finales
- **Esta guía contiene:**
  - Paneles
  - Jefes Finales
  - Estrategias
- **Dificultad:** Bastante duro
- **Hemos acabado el juego en:** ¡Más de 30 horas!
- **Habilidades:** Manejo de la llave espada y Magias

Para jugones con un gran corazón

CONTROLANDO A ROXAS

Este juego demuestra que la DS también se luce en controles clásicos. ¡Menuda jugabilidad!





LAS CLAVES DEL JUEGO



LOS DIFERENTES TIPOS DE MISIONES

La mecánica del juego es muy fácil de entender. Cada día despiertas en la sede de la organización, hablas con Saix (y con el resto, por si alguno tiene algún regalo para ti) y llevas a cabo las misiones que te encargue.

Según el día, habrá una o varias misiones. Entre ellas, podrás encontrar los siguientes tipos:

➲Recoger Corazones. Eliminar a todos los sincorazón que puedas. Cuando hayas superado la misión, podrás seguir quitándolos de en medio hasta completar el indicador de misión al máximo. Con esto, conseguirás recompensas y más experiencia.

➲Eliminar a... En estas misiones te dedicas únicamente a eliminar al objetivo. Tendrás que buscarlo por el mundo al que se te haya enviado y ganar el combate. Estos enemigos suelen ser sincorazón gigantes. Para saber cómo enfrentarte a ellos, lee el apartado "Jefes finales" en las siguientes páginas.

➲Investigar... Recorrerás todo el escenario examinando todo aquello que parezca sospechoso. Sabrás dónde hay que buscar, pues a Roxas le aparecerá una interrogación encima. Cuando esto ocurra, examina la zona que señala el recuadro verde, y continúa hasta que llenes el indicador de misión.

➲Pruebas. Pueden ir desde recoger emblemas hasta romper todas las tinajas de una sala, evitando a los sincorazón que salen de algunas de ellas. Como en casi todas las misiones, podrás irte tras superar el punto de "Misión cumplida", o quedarte y llenar el indicador de misión hasta los topes.



PANELES

Aquí es donde podrás "tunear" a tu personaje, colocándole diferentes paneles según la misión que debas cumplir y tu estilo de lucha.

Los paneles pueden ser individuales o con vínculos. Estos últimos pueden mejorarse con unos paneles especialmente indicados que podrás encontrar en la tienda de Moguri y/o durante una aventura.

Al equiparte para una misión, mira siempre de qué tipo es y, si los trae, lee los consejos. Te darán provechosa información: qué magia hace más daño a un determinado sincorazón, que encontrarás en esta zona...



MAGIAS

Podrás usar un total de 5 tipos distintos de magia: Piro, Hielo, Electro, Aero y Cura. Cada uno de estos 5 tipos tiene su versión '+' y '++', que irás aprendiendo según avances. Estas versiones no sólo aumentan su potencia, si no que también cambia la magia en sí.

Por ejemplo, es más aconsejable equipar Piro y Hielo básicos, vinculados a multiplicadores de nivel, ya que éstos persiguen al objetivo, mientras que sus versiones avanzadas salen en línea recta o en caída parabólica, por lo que es mucho difícil acertar a blancos en movimiento (que son bastante abundantes).



POCIONES, ÉTER...

Procura llevar siempre algunas pociones. Especialmente en las misiones de "Eliminar a...". Sin ellas, algunos sincorazón gigantes serían imposibles de superar. Casi tan importantes como las pociones, son los Éteres. En vez de restaurar la VT, actúan sobre un determinado número de hechizos de cada magia que equipes. Con el juego ya avanzado, podrás sustituir ambas por los Elixires, que son pociones que restauran el 100% de tu VT y todas las magias que hayas gastado.



ARMAS

En cuanto tengas la menor oportunidad, hazte con un arma con vínculos y añádele luego las unidades que prefieras. Entre estas unidades, podrás elegir entre las siguientes: Energía, que aumentan la fuerza de tu personaje; Vista, que aumentan las posibilidades de asestar un golpe letal; Habilidad y Magia, que aumentan las habilidades que indican sus nombres. De acuerdo, no serán fáciles de encontrar pero, poco a poco, acabarán sobrándote unidades que podrás aprovechar.



PANELES DE MOVIMIENTO

Además de los objetos que llevas equipados, también encontrarás muchos paneles de movimiento para utilizarlos con el personaje. Entre ellos están la Voltereta, el Salto de altura, el Planeador, Bloqueo... Muchos de ellos son imprescindibles para avanzar en determinadas misiones. Estos paneles, además, podrás encontrarlos con vínculos, para perfeccionar de esta manera el movimiento a medida que avance la aventura.

SUBIR DE NIVEL

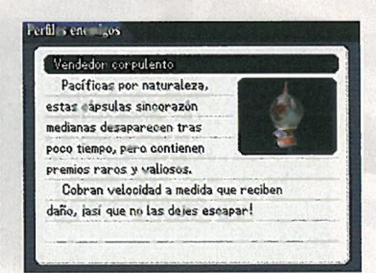
Los aumentos de nivel se consiguen con experiencia y también con paneles. La mayoría los recibirás al terminar determinadas misiones, aunque también podrás comprar uno en la tienda cada vez que Saix te suba de rango. Estos paneles los puedes utilizar tanto individualmente como en vínculos. Individualmente sólo aumentan un nivel a tu personaje, pero los paneles con vínculos pueden multiplicar por 2, por 3 y hasta por 4, cada panel de nivel que le vincules.

CÓMO ACABAR CON TODOS LOS JEFES FIN



SERENATA ESMERALDA

➲**Cómo se mueve.** Este sincorazón da constantemente la misma vuelta por el escenario.
➲**Cómo atacar.** Observa su ruta con atención, colócate en uno de los puntos por los que pasa, y ataca en cuanto lo tengas cerca. Si consigues un lugar desde el que lo veas aproximarse, podrás lanzarle un hechizo Piro y después atacarle con la espada.



VENDEDOR CORPULENTO

➲**Cómo se mueve.** Aparece en determinados lugares durante un corto espacio de tiempo.
➲**Cómo atacar.** Intenta acabar con él lo más rápido posible, para que no pueda escapar. Te aconsejamos lanzarle varios hechizos de la magia más potente que tengas. Si logras derrotarlo, puede que obtengas algún objeto valioso o raro.



MAESTRO DE BARRERAS

➲**Cómo se mueve.** No se molesta en atacarte, se dedica únicamente a cubrir a todos los sincorazón de la sala con una impenetrable barrera.
➲**Cómo atacar.** Búscalo y atízale hasta arrebatarle el libro. Luego, golpea el libro para enviarlo lejos, y acaba con él antes de que pueda recogerlo. Vía libre para eliminar a los demás.



GRAN ARMADURA, DE ARCILLA, SÓLIDA Y TERRESTRE

➲**Cómo se mueve.** Todos estos sincorazón se derrotan igual. Salta y golpéales en la cabeza al menos un par de veces. Luego, retírate para evitar su periódico ataque y vuelve a la carga. Repite hasta que caiga al suelo, donde quedará expuesto a tus golpes.
➲**Cómo atacar.** Cada uno de los cuatro es vulnerable a una magia distinta. Con ella, los harás caer al suelo de inmediato y, además, le quitarás mucha más VT si se lo lanzas cuando esté en el suelo.
Gran armadura: Piro.
Armadura de Arcilla: Electro.
Armadura sólida: Hielo.
Armadura terrestre: Aero.



LUCERO DEL ALBA, BUSCADOR CON PINCHOS Y ESFERA CHAMUSCANTE

➲**Cómo se mueve.** Los tres funcionan igual. Durante su ataque de giro son invulnerables a tus ataques. Para frenarlo tienes tres opciones: esperar a que se pare, bloquear sus embestidas varias veces, o lanzar una determinada magia. Cada uno es vulnerable a una distinta.
Lucero del Alba: Aero.
Buscador pinchos: Electro.
Esfera chamuscante: Hielo.
➲**Cómo atacar.** Tras pararlo varias veces, cambiará de ataque. Empezará a saltar muy alto para caer en picado sobre ti. Apártate usando 'aerodeslizamiento' y aprovecha para atacarle en los segundos que queda aturdido tras la caída.



SABLE INCANDESCENTE, LANZA ELÉCTRICA Y HOJA INQUEBRANTABLE

➲**Cómo se mueve/atacar.** Suéltale, al menos dos veces, tu mejor combo y retírate de inmediato. Tras hacer su ataque, quedará expuesto durante unos segundos, en los que tendrás que aprovechar para volver a soltarle otro par de combos definitivos. Durante estos segundos, puedes aprovechar también para lanzar la magia que más daño haga a cada uno. Por si te quedas con la duda, te las proponemos a continuación:
Sable incandescente: Hielo.
Destripador gélido: Piro.
Lanza eléctrica: Aero.
Hoja inquebrantable: Aero (cualquier otra magia le repone VT).



ARMADURA Y ARMADURA PROPULSADA

➲**Cómo se mueve.** Ambas armaduras funcionan exactamente igual. Salta y golpéales en la cabeza, al menos un par de veces antes de apartarte para evitar su onda de choque.
➲**Cómo atacar.** Tras realizarla, la onda de choque, a las armaduras se les caerá la cabeza (ivaya corte, oiga!), así que corre a golpearla con tu mejor combo ahora que está en el suelo y no puede defenderse. A continuación, deberás atacar sin piedad a sus manos y pies, que a su vez contraatacarán desprendidos del resto del cuerpo. Sí, sin duda una situación muy curiosa, pero ándate con mucho ojo.



ALES, PASO A PASO



INVISIBLE E INVENCIBLE

➲**Cómo se mueve.** Son muy rápidos y fuertes, aunque los dos tienen idéntico punto débil. Es difícil alcanzarlo, pero es la mejor técnica de combate.
➲**Cómo atacar.** Cuando coge la espada, ataca con su onda de choque. Sincroniza tu ataque para que el último golpe de tu combo le acierte justo después de coger la espada. Lo dejarás expuesto y vulnerable.



LADO OSCURO Y SEGUIDOR OSCURO

➲**Cómo se mueve.** Cada cierto tiempo lanza un ataque, y justo antes realiza un rito determinado que es la señal para que salgas 'aerodeslizando' de ahí.
➲**Cómo atacar.** Deja la cámara fija para ver sus movimientos, mientras te ensañas con una de sus manos. Cuando te lance las bolas oscuras de su pecho, devuélveselas con bloqueo.



ANTOLEÓN

➲**Cómo se mueve.** Bucea por la arena, se protege con el tornado y luce una buena defensa.
➲**Cómo atacar.** Dale caña mientras bucea. Aparte de la espada, Rayo o Piro también le hacen daño en este estado. Cuando salga a la superficie, atácale sólo a la cabeza. Y si se protege con el tornado, devuélvele, a espadazos los bloques que te lanza. Liquidarás su defensa.



BROMISTA CARMESÍ

➲**Cómo se mueve.** Se divide en dos y, cada vez que te cargues a uno, el otro lo revivirá con su misma VT.
➲**Cómo atacar.** Ataca a los dos por igual, reduciendo su VT, hasta tenerlos listos. Así, aunque le diera tiempo a revivirlo, sólo aparecería con un poco de vida. Ataca además con un par de combos y retírate para evitar su ataque.





AMO DEL CIELO

➲**Cómo se mueve.** Por cada cantidad de VT que le quites, perderá un trozo de cola y enloquecerá. Ante las embestidas, sólo puedes intentar esquivar. Pero cuando pare, y empiece a disparar en plan metralleta, su corazón quedará expuesto, así que aprovecha para lanzar algún Piro.
➲**Cómo atacar.** La cola es su punto débil, así que vuela detrás suyo para atacar ese flanco. Si logras ponerte lo bastante cerca o por delante, podrás lanzar un Piro.



XION

➲**Cómo se mueve.** En sus cuatro formas, la mejor manera de acabar con ella es a base de combos. Por otra parte, cada una de sus cuatro formas, tiene un ataque especial.
➲**Primera forma:** Observa cuando despliegue sus alas para apartarte de inmediato y evitar su embestida.
➲**Segunda forma:** Evita sus láseres esquivándolos, ya que no se pueden bloquear, e intenta contraatacar para apagarlo.
➲**Tercera forma:** Cuando te lance su lluvia de golpes, apártate con la voltereta y avanza con el 'aerodeslizamiento' para contraatacar.
➲**Forma final:** Cuando use su poderosísimo límite final, rueda, planea o salta para pegarte a ella y refugiarte del ataque.

Tus cartas, e-mails, mensajes, SMS, correos

Si buscas saciar tu curiosidad de nuevos juegos, héroes que se van a poner de moda, títulos que marcarán tendencia, juegos indispensables...¡no busques más!





Hola a todos. Soy un jugador veterano que se lo ha pasado pipa con los dos «Layton» y con «Hotel Dusk». ¿Sabéis si hay más juegos de este tipo para DS? Me gusta que tengan una buena historia, como un buen libro, y también puzles difíciles. Gracias.

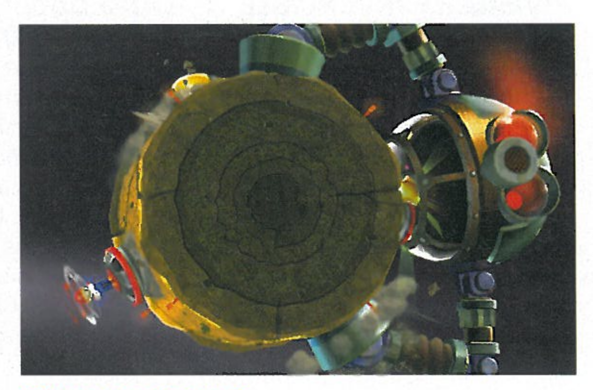
Pronto no tendrás que buscar juegos similares, porque acaba de estrenarse en Japón «Last Window: Midnight Promise», que es la continuación de «Hotel Dusk». La trama transcurrirá en 1980, un año después de lo sucedido en la primera parte, y Kyle Hyde repetirá como protagonista, devanándose los sesos en los apartamentos Cape West de Los Angeles. Aún no tiene fecha, así que, mientras llega, podemos recomendarte que te pases a la aventura con «Zelda», al rol con «Chrono Trigger», «Kingdom Hearts» o los «Final Fantasy», o los retos mentales de los «Brain Training».

Eduardo Peña (Málaga)

Okami Galaxy

¡Hola, nintenderos! Sigo vuestra revista desde hace muchos años y tengo un par de dudas. ¿«Okami» sólo está en inglés? ¿No van a sacarlo en español? La otra es respecto a «Mario Galaxy 2», ¿cuándo va a salir? ¿Es verdad que algunos mundos serán amplios como los de «Mario 64», y que no habrá sólo pequeñas galaxias? ¡¡GRACIAS!! ¡Y seguid así!

Por desgracia no existe ni existirá versión en castellano de «Okami». La joya de Capcom es una de las mejores aventuras de los últimos años, con permiso de «Zelda», pero su genial historia sólo se transmite a través de grandes parrafadas en inglés. ¿Quizá la edición de DS? Habrá que esperar. Con respecto al bueno de Mario, hasta la fecha se sabe que, aunque mantendrá la esencia del primer «Galaxy», el 90% del juego se ha diseñado de nuevo; además, Yoshi será un aliado muy útil y con poderes propios, y contaremos con un novedoso taladro. Sin duda será uno de los grandes bombazos de las próximas navidades.



Super Mario Galaxy 2 es como un coche "nuevo", con el 90% de las "piezas" diseñadas exclusivamente para él.

Jon Saiz (e-mail)

Dead Space

Hola, soy fan de «Dead Space» y de «Phantasy Star» y tengo un par de dudas. He oído que va a salir un «Dead Space 2»: ¿se contará la misma historia que en el anime? Y ¿sabéis si va a salir algún «Phantasy Star» para Wii? Gracias por todo.

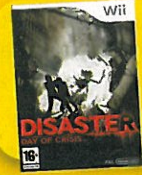


Dead Space 2 no está confirmado para Wii.

EA decidió llevar en Wii una línea diferente y exclusiva de la saga «Dead Space». Bajo el sobrenombre «Extraction», nos sorprendió hace poco por sus gráficos y por su jugabilidad arcade "sobre raíles". De momento no hay planes de sacar una nueva edición, como tampoco los hay de sacar para



¿Qué juego os gustaría ver en la portada de Nintendo Acción?, ¿os atrevéis a hacerla vosotros? ¡A ello!



¡«Disaster» de Wii para la mejor!

¡Y EL MES QUE VIENE, OTRO BOMBAZO DE REGALO!

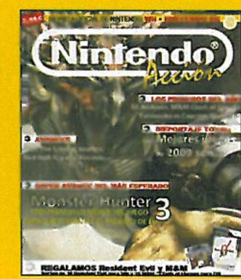
Nuestra favorita



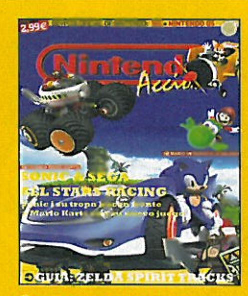
Pablo Oliver Cortes, su primera portada, y ya se ha llevado el premio.



José A. Moreno Ramón (Málaga) apuesta por el nuevo FF.



Diego Pérez Francés (Santander) ya sabe lo bueno que llega a Wii.



José Manuel Pico (Albacete) ya celebra lo último de Sonic en Wii.

Wii un nuevo «Phantasy Star», más allá de los cuatro disponibles en la Consola Virtual.

Ángel Vilas (e-mail)

Full Metal

Hola amigos de NA, lo primero felicitaros por la revista porque hacéis un gran trabajo. Y segundo, he encontrado en la página de Square Enix un juego de Wii sobre el anime 'Fullmetal Alchemist', y me gustaría saber si hay fecha en España. Muchas gracias.

Efectivamente, existe una edición para Wii llamada «Fullmetal Alchemist: Prince of the Dawn», ya a la venta en Japón, pero sin planes de distribución en Europa. Se trata de una aventura con toques roleros y mucho uso del sensor de movimientos del mando de Wii.

Fernando Moreno Díaz (e-mail)



Layton 3 podría llegar este año a España...

Profesores y abogados

¡Hola, amigos de NA! Soy Toni y me gustaría que me respondierais algunas preguntas de mis dos sagas favoritas de DS: «El profesor Layton» y «Ace Attorney». Primero: ¿cuándo saldrá «El profesor Layton y el Último Viaje en el Tiempo»?, ¿estará tan bien doblado al castellano como «La caja de Pandora»? Y segundo: aparte de «Ace Attorney Investigations», ¿hay preparada otra entrega de «Phoenix Wright» o «Apollo Justice»? Muchas gracias y felicidades por vuestra fantástica revista.

El cierre de la primera trilogía del Profesor Layton aún no tiene fecha concreta para España. Aunque hace más de un año que salió en Japón, adaptar los puzles a cada idioma cuesta muchísimo, pero se le espera para este mismo año. Sobre los abogados más famosos de DS, te podemos decir que en breve ampliarán la corte a WiiWare, con nada menos que tres títulos: los conocidos «Ace Attorney», «Justice for All» y «Trials & Tribulations».

Toni Pérez Estivalis (e-mail)

Zombis y Deporte

Hola, me gustaría saber cómo van las cosas de «Resident Evil». ¿Cuándo podremos ver la quinta parte en Wii?



¿Y para cuándo un modo online en «Wii Sports»? O, al menos, ¿qué juegos deportivos tienen online? Gracias.

Capcom "no para" de sacar juegos de la saga para Wii. Hasta la fecha llevamos tres remakes y dos exclusivos. Además, cada cierto tiempo algún directivo de la empresa nipona suelta algún comentario en público sobre la posibilidad de sacar la quinta parte en Wii. De momento no hay nada seguro, pero el tiempo dirá. Sobre el online, «Wii Sports Resort» está muy enfocado a picarte

La tercera de Layton podría salir este año



EL MEJOR ARTISTA



Alejandro Martín y Jorge López

LOS RABBIDS INVADEN BELÉN... según estos chicos desde Valladolid.

¡«Disney Sing it: Pop Hits» de Wii para ti!

¡Y EL MES QUE VIENE, OTRO BOMBAZO DE REGALO!

MI TOP 10 DEL MES

¡Bienvenidos a 2010! Ahora sí que estamos dentro... ahí están los primeros bombazos



JUAN CARLOS GARCÍA

1. **El año que se va** termina con más de 500.000 nuevas Wii en vuestras casitas. Ya sabéis qué revista debéis comprar...
2. **Pese al descenso de ventas,** las cifras finalmente invitan al optimismo para 2010.
3. **¡Y cómo ha empezado el año!** Final Fantasy, Tatsunoko, nuevo Silent Hill... calidad para todos los exigentes.
4. **La primera impresión** de la DSi XL. ¡Es un auténtico maquinón!
5. **No More Heroes 2,** estoy deseando jugarlo, así que por favor distribúyanlo en España.
6. **Cracks de vértigo** desde Square Enix. Además de Dragon Quest VI, un Kingdom Hearts podría estar en desarrollo...
7. **Explosión Goku a la vista.** Dos nuevos juegos para este año.
8. **Siempre me pasa lo mismo,** así que no diré nada de "mi" Atlético.
9. **Ya empiezo a pensar en el próximo E3:** Zelda, Super Mario... ¡Los Angeles, allá voy!
10. **Mis mejores deseos** para este 2010. Felices nuevos juegos y máxima diversión Nintendo.

¡Esta es tu sección!

Envíanos consultas, cartas, dibujos, fotos, emails...

Toma nota de nuestro correo electrónico y haznos llegar lo que quieras **nintendoaccion@axelspringer.es**

LO MEJOR DE INTERNET, A UN CLICK

CADA MES PRESENTAMOS DIFERENTES PÁGINAS WEB que nos atraigan por algo. Este mes, Lego Potter, nuevo Señor de los Anillos y el mejor Final Fantasy.



LEGO HARRY POTTER

http://games.kidswb.com/official-site/lego-harry-potter/#/es/map/

Dos de las sagas más fructíferas de los últimos años están a punto de unirse. Si quieres saber cómo será el resultado, entra en esta mágica web y descárgate iconos, emblemas y fondos de pantalla. Además, hay ya varios vídeos del juego, y también encontrarás completos textos informativos. Ah, y si te haces con un pase VIP podrás ver una completa entrevista con el diseñador.



LAS AVENTURAS DE ARAGORN

http://www.aragornsquest.com/sp/

La Tierra Media volverá a estar de moda en breve, gracias a un título especialmente pensado para los mandos de Wii, en el que reviviremos las mayores batallas de la famosa trilogía. Empezará donde acaba la última peli, con Sam hecho un hombre de su hogar en la Comarca... contando a todos las grandes aventuras del pasado, que son las que jugaremos. Para ir calentando motores, ya hay algunas pantallas de la edición de Wii, y pronto se llenará de contenidos como bocetos, vídeos y fondos de pantalla. ¡No te los pierdas!



FINAL FANTASY THE CRYSTAL BEARERS

http://www.crystalbearersgame.es/

Al fin ha llegado el esperado «Final Fantasy» exclusivo de Wii, y lo hace junto a una página web renovada de contenidos. Entra para saberlo todo sobre los personajes, y sobre la historia en la que se ven envueltos, descarga unos chulísimos fondos de pantalla en alta definición, y consulta el centenar de pantallas y los dos vídeos de juego que ofrece.

con quien quiera que juegues, y a competir codo con codo. No obstante, tienes muchas opciones de deporte online en Wii. Apunta unas cuantas: «FIFA 10», «PES 2010», «Grand Slam Tennis», «NBA 2K10»...

Emilio Ortega (Benimodo, Valencia)

Juegos 2010

Hola, soy un gran fan de vuestra revista y la compro todos los meses. Me gustaría haceros unas preguntas y espero que me contestéis, por favor. ¿Sabéis algo sobre «Pikmin 3» y «No More Heroes 2»? ¿Qué lanzamiento de 2010 me recomendáis?

Desde que en el E3 de 2008 se confirmó su desarrollo, nada más se ha sabido acerca del esperado «Pikmin 3». Eso sí, en este tiempo hemos disfrutado de sus dos ediciones para Wii gracias a la económica línea 'New Play Control!'. En principio, se espera que pueda llegar durante este mismo año, pero es pura especulación. Otro de los bombazos que se esperan para 2010 es por supuesto «No More Heroes 2: Desperate Struggle», ya en avanzado estado de desarrollo, pero aún sin fecha confirmada. Los que seguro que vendrán son «Monster Hunter Tri», «Super Mario Galaxy 2», «Epic Mickey», «Sin & Punishment 2», «Red Steel 2»... y esperemos que les de tiempo a «Metroid Other M», y a «Zelda». ¿No has echado un ojo aún a nuestro reportaje especial estrellas de 2010? Pues vamos, unas páginas más atrás tienes la mejor información posible.

Sergio Ferre Ramos (e-mail)



No More Heroes 2 es uno de los bombazos más esperados de Wii en 2010. Pero no hay fecha confirmada...

Más MotionPlus, por favor

Hola colegas. Tengo en casa todos los juegos que han salido hasta ahora compatibles con Wii MotionPlus, incluso Shaun White Snow... ¡Y estoy encantado, la verdad! ¿Podríais decirme qué juegos saldrán en 2010 compatibles o exclusivos?

Nos encantaría que Wii MotionPlus fuera uno de los periféricos estrella de 2010. Y nos consta que Nintendo y otras compañías están trabajando duro para darle más vida al mando... Ya sabes que el nuevo Zelda incluirá MotionPlus, como han declarado Aonuma y Miyamoto; además te confirmamos que «Monster Hunter Tri» también será compatible, y que el esperado «Red Steel II» lo empleará al estilo «Wii Sports Resort», o sea como opción exclusiva de juego. Toma nota de un nuevo título que acaba de anunciarse de momento para el mercado japonés: se llama «Zangeki no Reginleiv», y es un juegazo de acción diseñado por Sandlot que estará disponible en febrero (de momento sólo allí) para disfrutar a tope el MotionPlus. La cosa va de espadazos y combates intensos a la luz del día... para ver mejor a los enormes monstruos.

José Corbacho (e-mail)



En 2010 habrá grandes juegos con Wii Motion Plus

Dar el cante

Hola, Nintendo Acción. Me compré el «Guitar Hero» con micrófono y estoy buscando un juego de karaoke con canciones chulas, pero todo lo que encuentro son recopilatorios de Hanna Montana o parecidos. ¿Hay para Wii algún karaoke con un estilo pelín más "adulto"? Gracias y seguid así.



Recientemente ha salido a la venta «U-Sing», con 30 temas muy conocidos de artistas como Coldplay, Nena Daconte, Mika, Los Delinquentes o

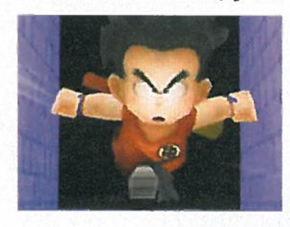


Keane. Además de esta sugerencia, no olvides que también puedes jugar como cantante a «Band Hero», «Guitar Hero 5», «Guitar Hero World Tour», «Rock Band 2», o «The Beatles Rock Band». Y en breve podrás disfrutar de «Karaoke Revolution», la última apuesta de Konami para dar el 'cante'.

Julia González (Málaga)

¡Vuelve Goku!

Hola, genios. Soy un fanático de Dragon Ball, de principio a fin. El último de Wii no estuvo mal, y el de rol de DS se dejaba ver, pero me quedo con creces con el «Origins». ¿Se sabe algo de una posible continuación? Bueno, y un



«Tenkaichi 4» para Wii sería un sueño. Gracias y seguid así, que sois los mejores.

¡Gracias por tus palabras, amigo! En Wii aún no se sabe por qué camino continuarán las andanzas de Goku (aunque harías bien en apuntarte un nuevo título para finales de año), pero en DS ya hay confirmación oficial: «Dragon Ball DS 2 Assault Red Ribbon Army» está prácticamente listo. La principal novedad de este nuevo Goku radica en el modo cooperativo que se realiza a través de la descarga DS; también estrenará sistema de combos, así como nuevas animaciones, trajes y personajes. No en vano se ambienta en la larga batalla contra el ejército del General Red (o del Lazo Rojo, según traducción). Aún no hay fecha confirmada, pero seguro que llega a España.

José Javier (Cádiz)



5 cosas sobre... KOJI KONDO

1. Compositor y director de música, creó la banda sonora de Super Mario BROS. en 1985. Es también autor de las b.s.o. de Zelda Spirit Tracks, Super Mario Galaxy, Smash BROS., Mario Sunshine...
2. Nació en Nagoya, en 1960, y empezó a trabajar en Nintendo en 1983, sacando "oro" de la consola NES.
3. Según un estudio de YouGov, la mayoría de europeos que participaron en una encuesta reconoció al instante el pegadizo tema de los juegos de Mario.
4. Kondo recibe influencias de la música latina, el jazz, música oriental y el rock.
5. Su música es parte integral del estilo Nintendo, junto al diseño de Miyamoto. Entre sus fans... Paul Mcartney.

Crisis Virtual

¿Qué tal todo por Nintendolandia? Por el mundo normal con mucha crisis, así que estoy pensando recuperar algunos clasicazos de la tienda virtual, que sale más barato y son buenísimos. ¿Algún pack que lo tenga todo por pocos puntos? Me pillaré un par de tarjetas de 2000. Gracias y Feliz Navidad.



Super Metroid es una de mejores opciones de la C.V.

A ver, por 4.000 punticos podemos meter en el saco un «Zelda: Ocarina of Time» de aventura, unas peleítas al «Super Street Fighter II», divertirnos con las plataformas de «Super Mario Bros. 3», disfrutar de la magia y espada más arcade con «Golden Axe», y salvar el universo con «Super Metroid»... ¡Menudos juegazos!

Isaac Martínez (Cádiz)

Nuevo Wario

Hola, me llamo Carlos. Hace tiempo dijisteis que para las navidades de 2009 saldría Wario D.I.Y para la Nintendo DS y DSi. Como no salió al final, me gustaría saber cuál es su fecha de lanzamiento..

Sabemos cuándo se estrenará en Estados Unidos: el 28 de marzo. Así que suponemos que el nuevo Wario para DSi, en el que puedes crearlo prácticamente todo, saldrá poco después aquí.

Carlos Tirado (e-mail)



WarioWare D.I.Y apuesta total por la creatividad en DS.



LA IMAGEN DESTACADA



'FLOREN' Y MARIO

FLORENTINO FERNÁNDEZ ha protagonizado la campaña televisiva de Nintendo con New Mario Bros. El genial showman le ha echado humor y habilidad con el mando para demostrar que cualquiera puede pasar un rato divertidísimo con este titulazo... y que también es fácil que te ganen...

CONTESTA ¡RÁPIDO!

¿Te crees un maestro de los videojuegos Nintendo? ¡Pues a ver si lo demuestras ahora!

1. **En Namco Bandai están preparando un nuevo Dragon Ball para DS. ¿Cuántos llevamos?**
2. En Wii tampoco vamos mal. Exactamente hay...
3. **Goku siempre se ha llevado bien con Nintendo... Pero, ¿en qué consola no hubo ningún Dragon Ball?**
4. La última edición de Dragon Ball para NGC y la primera para Wii coinciden en ser juegos de lucha, en llamarse Budokai... ¿y en qué más?
5. **Wii goza de más juegos de lucha que NGC, donde sólo tuvimos a Ryu en ¿qué juego?**
6. En Wii, Ryu se acaba de estrenar en «Tatsunoko vs. Capcom». Oye, y Tatsunoko, ¿qué es?
7. **Hasta ahora, el único juego de lucha de este estilo tenía protagonistas con nombres "heavies" y se llamaba...**
8. Aunque otras grandes sagas de lucha han tenido recopilatorios. ¿Cuáles? ¿de qué compañía? ¿en qué consola debutaron?
9. **La Consola Virtual es el paraíso de los fans de «Street Fighter II». ¿Cuántos hay?**
10. ¿Qué saga mítica cambió de género a la lucha en una edición exclusiva de Wii?
11. **No podemos seguir hablando de juegos de lucha sin acordarnos de ese con Mario, Link... ¿Nombre completo?**
12. ¿Cuántas ediciones lleva esa genial saga?
13. **En Wii debutó un modo online que admite... ¿cuántos jugadores a la vez? ¿Y cuántos desde la misma consola?**
14. ¿Quién es el personaje que más juegos de lucha ha protagonizado en Wii?
15. **Aunque no todos los luchadores de Wii son de dibujos animados. ¿Qué exitosa saga tiene protagonistas "reales"?**
16. ¿Cuántas ediciones llevamos ya?
17. **Hace poco, un superclásico de la lucha "con guantes" se lanzó en Wii. ¿Cuál es?**

1. Contando la serie Z, el que está por venir será el quinto. 2. Tres. 3. Nintendo 64. 4. En ser segundas partes. 5. Capcom vs. SNK 2 EO: Millionaire Fighting 2001. 6. Una compañía de animación japonesa. 7. Guilty Gear XX Accent Core. 8. The King of Fighters y Samurai Shodown / SNK / Neo Geo. 9. Cinco. 10. Castlevania. 11. Super Smash Bros. Brawl. 12. Tres. 13. Cuatro / Tres. 14. Naruto. 15. WWE Smackdown vs. Raw. 16. Tres. 17. Punch Out!



Los juegos que vienen

¡Ya los estamos probando!

The Sky Crawlers
Febrero



LEGO Harry Potter
Próximamente



Dementium II
5 de marzo



Phantasy Star 0
12 de febrero

SIMIOS Y GRACIOSOS

Aiai es el más famoso de la familia 'Monkey Ball', pero volverá acompañado del pequeño Baby, la monita Meemee y el fortachón Gongon. Toda la tropa, en una palabra



Monos... ejem, en bolas volverán a protagonizar un juego en el que inclinamos los escenarios para que la bola se desplace.

EL DATO
Habrá más de 70 escenarios divididos en 10 mundos diferentes... ¡y podremos jugarlos todos a dobles!

Mientras jugamos con la tabla, en todo momento un indicador señalará la posición de nuestro centro del gravedad.

Wii
HABILIDAD
SEGA
12 DE FEBRERO

Super Monkey Ball Step & Roll

¡DISFRUTAMOS AL MÁXIMO CON LA BALANCE BOARD!

Si una saga pedía a gritos la tabla Balance Board, esa era «Monkey Ball». Nuestro deseo se cumple y nos ponemos sobre la tabla para llevar a ese mono hasta la meta.

La misión es la de siempre: inclinamos los escenarios para que la bola en la que va el mono se deslice y nuestro objetivo se cumpla: recoger plátanos y llegar a la meta (evitando millones de obstáculos). Tardamos apenas 30 segundos en hacernos al control con la tabla: es muy preciso y superar los primer niveles es sencillo... Eso sí, pronto se te exigirá precisión diabólica. Muy divertido, pero difícil. Probamos a jugar con el mando: es más fácil porque el control es milimétrico. Cualquiera de las dos opciones te divertirá. Además, vuelven los minijuegos para 4 jugadores, 21 y algunos muy chulos, incluidas las ya conocidas carreras Monkey Race. Esto promete mucha, pero que mucha diversión.

Primera Impresión

- **Aprovechará la tabla como ninguno.**
- **No será fácil. Avisados estáis.**



Vuelven los minijuegos. Serán 21, mejores y más bonitos.



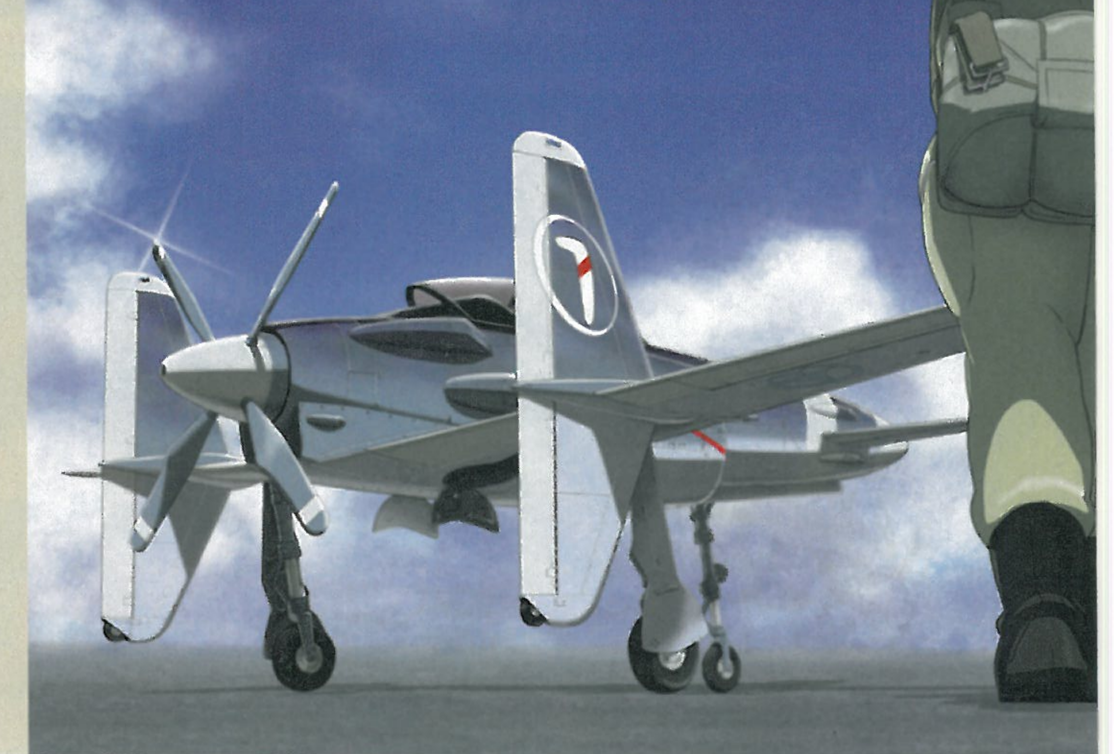
ACCIÓN
NAMCO BANDAI
FEBRERO

The Sky Crawlers

CON MANDO Y NUNCHUK, NOS HACEMOS PILOTOS

La primera sorpresa: si somos diestros, cogemos el mando con la izquierda y el nunchuk con la derecha, al revés de lo habitual.
Así nos ponemos a los mandos de un avión de combate en un juego basado en el famoso anime del mismo nombre. Subimos y bajamos el mando para controlar la velocidad, y moviendo el nunchuk controlamos la dirección. Es bastante preciso pero, por si acaso, si aguantamos el tiempo suficiente con un avión en la mira, podemos pulsar A para realizar automáticamente una maniobra que nos coloca justo en la cola del enemigo. Así es demasiado fácil derribarlo, pero las misiones van ganando en complejidad, con objetivos más difíciles como bombardeos. Y vamos desbloqueando nuevos aviones y armas.

Primera Impresión
- **Sencillo y directo, va al grano.**
- **Las maniobras automáticas...**



Pasión por volar
El juego se inspira en el famoso manga, pero nos mostrará una historia nueva protagonizada por una nueva piloto, la joven e idealista Maumi Orishina



En el psiquiátrico Bring Dawn vivirás una pesadilla de terror en 1ª persona.

DS

ACCIÓN
SOUTHPEAK
5 DE MARZO

Dementium II

ESTA SECUELA DEL CLÁSICO DE TERROR SUBJETIVO TE ASUSTARÁ

Nos despertamos en la camilla de un psiquiátrico de máxima seguridad. Somos uno de los internos. ¿Qué puede ser peor?
Pues en un instante el centro se convierte en un lugar de pesadilla habitado por monstruos. Escapas de tu celda, encuentras un cuchillo y te defiendes... La ambientación es muy macabra y los gráficos, híperdetallados. Llega el primer jefe, una criatura todo boca que nos saca dos cabezas. La primera media hora de «Dementium II» no puede ser más trepidante.

Primera impresión
- **Pues, a primera vista, todo.**
- **Es sólo para fans del horror.**



Derribar cazas enemigos, bombardear objetivos o rescatar a nuestros aliados serán algunos objetivos.

Los aviones no son reales, sino diseños fantásticos que combinan elementos de aviones clásicos y futuristas.

EL DATO
Según superemos misiones, en nuestro hangar aparecerán hasta 10 aviones con sus propias armas.

El juego incluye más de 30 minutos de anime completamente inédito y supervisado por los creadores de manga original.

La acción se situará en un mundo sin guerras donde las empresas tiene sus propias flotas de combate que luchan para entretener a la población.



LEGO
Harry Potter

LAS PRIMERAS AVENTURAS DE HARRY, AHORA POR PIEZAS



Jugaremos con todos los personajes clave de la saga, y exploraremos los lugares de los libros y las películas.

Tras Indy, Batman y Star Wars, le toca el turno al universo de Harry Potter: una gran aventura con muñecos de LEGO.
En el juego reviviremos los 4 primeros libros de Harry. Bueno, y de Hermione, Ron y demás, porque manejaremos a un montón de personajes, explorando escenarios como Hogwarts, el callejón Diagon, el pueblo de Hogsmeade o el Bosque Prohibido. Habrá acción, saltos y puzles y, claro está, partidas a dobles.

Primera impresión
- **Recreará el mundo de Potter al detalle.**
- **Otro LEGO... ¿podrá sorprendernos?**



Wii
ROL DE ACCIÓN
SEGA
12 DE FEBRERO

Esta aventura de rol ofrecerá impresionantes gráficos 3D y escenas de anime que irán desarrollando la trama.

Phantasy Star Ø

ELIGE: ¿QUIERES SER HUMANO, ROBOT O NEOHUMANO?

Tendremos que elegir entre estas tres clases de personajes nada más empezar el juego de rol más prometedor de DS... Sea cual sea nuestra elección, nos convertiremos en un Hunter, un aventurero que recorre planetas para librarlos de monstruos y, de paso, acumula tesoros. Según nuestro tipo de personaje usaremos unas armas u otras, y habrá 350: desde armas de fuego a espadas láser, pasando por bastones mágicos... nuestra elección cambiará la forma de luchar en los combates en tiempo real por mundos completamente 3D. Y lo mejor: ¡habrá online para 4 jugadores!

Primera impresión

- **Sus mundos 3D, y el multijugador.**
- **¿Será chulo jugando en solitario?**



En las partidas online combatiremos junto a otros jugadores, o comerciaremos con ellos.

EL DATO
Habrá tres clases de personajes, y un total de 14 subclases para elegir y crearnos un personaje único

Calendario de lanzamientos

Wii

FEBRERO
- **Astroboy** / Namco Bandai
- **Super Monkey Ball Step & Roll** / SEGA
- **The Sky Crawlers** / Namco Bandai
- **Nos vamos al Circo** / 2K Play

MARZO
- **Red Steel 2** / Ubisoft
- **Sonic & SEGA All Stars Racing** / SEGA

PRÓXIMAMENTE
- **Lego Harry Potter** / Warner
- **PoP Las arenas olvidadas** / Ubisoft
- **Sin & Punishment 2** / Nintendo
- **Monster Hunter Tri** / Capcom
- **Ballerina** / Deep Silver



DS

FEBRERO
- **Winx** / Namco Bandai
- **Astroboy** / Namco Bandai
- **Puzzle Quest II** / Namco Bandai
- **Ace Attorney Miles Edgeworth** / Capcom



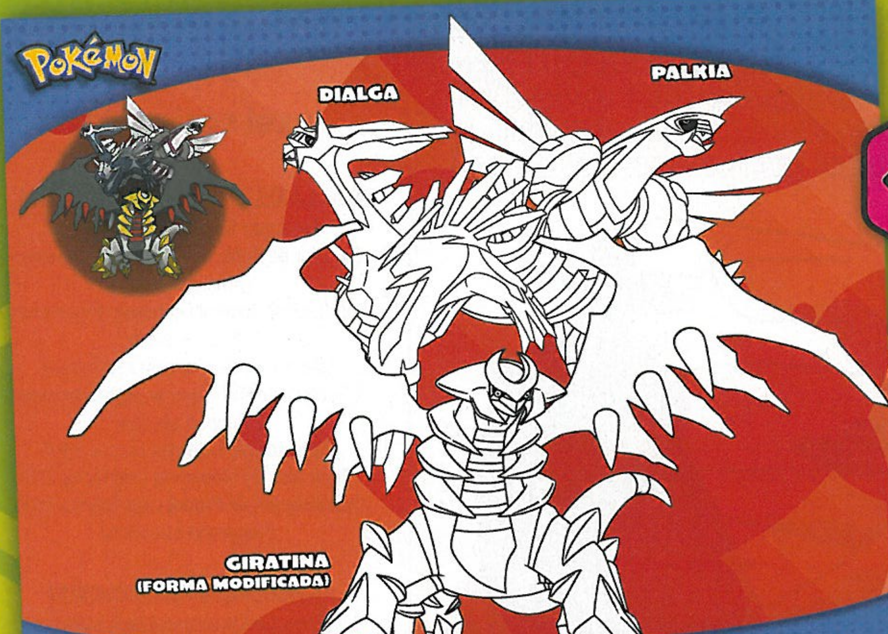
PRIMAVERA
- **Pokémon Oro y Plata nuevas ediciones** / Nintendo
- **Sonic Classic Collection** / SEGA
- **Infinite Space** / SEGA

VERANO
- **Blue Dragon** / Namco Bandai

PRÓXIMAMENTE
- **Dragon Quest IX: Defenders of the Starry Sky** / Square Enix
- **Dragon Ball Origins 2** / Namco Bandai
- **Golden Sun DS** / Nintendo



¡TU REVISTA FAVORITA DE ACTIVIDADES Y PASATIEMPOS!



Consigue gratis con este número, el auténtico y genial...

CALENDARIO GIGANTE PARA COLOREAR





FEBRERO

L	M	MI	J	V	S	D
1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28

POKéMON

APRENDE Y JUEGA CON POKéMON™

¡¡TU GRAN AÑO POKéMON!!

...Y MUCHAS COSAS MÁS!!

La única revista para los jóvenes fans de Pok...

¡La única revista para los jóvenes fans de Pokémon!

POR SÓLO 2,95 €

YA A LA VENTA

¡Búscala en tu quiosco!

En el próximo número...

¡ESTRENOS DE IMPACTO!

¡La primavera... tu consola altera!

ESTA PRIMAVERA CELEBRAREMOS ALGO MÁS QUE LA LLEGADA DEL BUEN TIEMPO Y LAS FLORES... también disfrutaremos con los primeros grandes estrenos para Wii: Monster Hunter Tri, Red Steel 2, Sonic Racing, Monkey Ball... y para DS, con un nuevo Pokémon que lo revolucionará todo.



¡ASÍ ES LA NUEVA DS!

DSi XL ¡ESTÁ CERCA!

Aún estamos alucinando con su tamaño, pantallas y definición. Tranquilo, te lo contaremos todo en breve...



MÁS ZELDA SPIRIT TRACKS

Segunda entrega de nuestra guía paso a paso por el mejor Zelda de la historia



NOTA: Los contenidos anunciados en esta página pueden estar sujetos a cambios de última hora.

Director
Juan Carlos García Díaz
Director de Arte
Abel Vaquero
Redacción
Rubén Guzmán
Maquetación
Augusto Varela (Jefe de Maquetación)
Patricia Barcenilla
Secretarias de Redacción
Ana Torremocha, Mª Jesús Arcones
Colaboradores
Gustavo Acero, Daniel Cabrera, Samuel González, Jorge Puyol, Luis Galán, Juan Francisco Martínez

axel springer 

Edita AXEL SPRINGER ESPAÑA, S.A.
Directora General Mamen Perera
Director de Publicaciones de Videojuegos Amalio Gómez
Subdirector General Económico-Financiero José Aristondo
Director de Producción Julio Iglesias
Directora de Distribución y Suscripciones Virginia Cabezón
Director de Sistemas Javier del Val
Directora de Márketing Belén Fdez. Zori
Coordinación de Producción Roberto Rodas
Fotografía Asimétrica

DEPARTAMENTO DE PUBLICIDAD
Director Comercial José E. Colino
Jefe de Servicios Comerciales Jessica Jaime
Directora de Publicidad Mónica Marín
Publicidad Tatiana Sigüenza
Coordinación de Publicidad Mónica Saldaña
C/Santiago de Compostela, 94 - 28035 Madrid
Tel. 902 111 315. Fax: 902 118 632

REDACCIÓN
C/Santiago de Compostela, 94 - 2ª planta
28035 Madrid
Tel. 902 111 315 . Fax: 902 120 448
nintendoaccion@axelspringer.es

Suscripciones Telf. 902 540 777
Fax: 902 540 111
Distribución Dispaña.
Avda. Llano Castellano, 43 2ª planta
28043 Madrid Tel. 914 179 530
Transporte BOYACA. Tel. 917 478 800
Imprime RIVADENEYRA, S.A.
Tel. 916 833 311. Getafe (Madrid)
Depósito Legal: M-36689-1992







Hobby Press es una marca de Axel Springer España, S.A.





Embárcate en una nueva aventura con

LINK Y LA PRINCESA ZELDA









¡Utiliza el stylus para moverte, tomar notas, resolver puzles y mucho más!

¡Nuevos y exclusivos ítems que podrás controlar soplando en el micrófono!

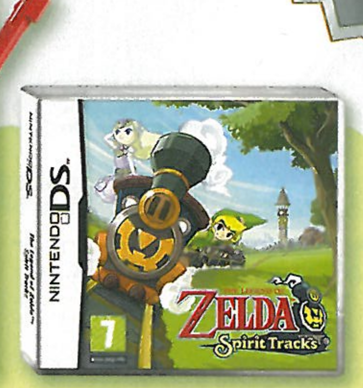














NINTENDO DS™

www.spirittracks.es











¡Utiliza el stylus para moverte, tomar notas, resolver puzles y mucho más!

¡Nuevos y exclusivos ítems que podrás controlar soplando en el micrófono!





Juega online en Wii con los mejores títulos



Muchos de los grandes juegos de Wii permiten jugar online: conectarte con tus amigos o con jugadores de todo el mundo para multiplicar la diversión disfrutando en compañía.

Para todos los gustos

Disfrutar las carreras más locas con «Mario Kart Wii», vivir intensos tiroteos con «The Conduit» o «Call of Duty», disputar un clásico en «PES 2010» o «FIFA 10» o hasta formar un grupo de música con «Guitar Hero»... todas estas experiencias ya puedes disfrutarlas con otros jugadores, que pueden estar en cualquier parte del mundo. Las partidas online te ofrecen la emoción de competir con jugadores reales.



Los códigos amigo

A lo mejor quieres jugar online sólo con tus amigos, y que ningún jugador desconocido entre en tu partida. Pues es muy fácil: todos los juegos con modo online incluyen una opción llamada CWF. Al entrar en ella, cada juego te da un código de amigo diferente. Tienes que dárselo a tus amigos y que ellos te den los tuyos para añadirlos a la lista de códigos amigo del juego. Así podrás crear partidas a las que sólo ellos puedan apuntarse, o apuntarte tú a las suyas.



Una opción de futuro

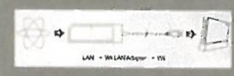
Ya hay muchos juegos con modo online, y será cada vez más habitual que nuevos lanzamientos lo incluyan. Algunos de los bombazos de 2010, como «Monster Hunter Tri» estarán orientados a este tipo de partidas.

SELECCIÓN DE JUEGOS ONLINE

- **ANIMAL CROSSING** de Nintendo, 2-4 jugadores.
- **BAND HERO** de Activision, 2-4 jugadores.
- **CALL OF DUTY MODERN WARFARE** de Activision, 2-10 jugadores.
- **DRAGON BALL Z BUDOKAI TENKAICHI 3** de Namco Bandai, 2 jugadores.
- **FIFA 10,** de EA Sports, 2-4 jugadores.
- **FINAL FANTASY CC ECHOES OF TIME,** de Square Enix, 2-4 jugadores.
- **GRAND SLAM TENNIS** de EA Sports, 2-4 jugadores.
- **GUITAR HERO 5** de Activision, 2-4 jugadores.
- **MARIO KART WII** de Nintendo, 2-4 jugadores.
- **PES 2010,** de Konami, 2-4 jugadores.
- **ROCK BAND 2** de EA, 2-4 jugadores.
- **SUPER SMASH BROS. BRAWL** de Nintendo, 2-4 jugadores.
- **THE CONDUIT** de SEGA, 2-16 jugadores.
- **TIGER WOODS PGA TOUR 10** de EA Sports, 2-4 jugadores.
- **TURTLES SMASH UP!** de Ubisoft, 2-4 jugadores.
- **WWE 2010** de THQ, 2-4 jugadores.

DUDAS Y SOLUCIONES

Aunque conectarse con Wii es sencillo, puede que te encuentres con algún problema en el proceso. Estos son lo más habituales y sus soluciones.

PROBLEMA	SOLUCIÓN
Mi router es monopuerto 	Compra el adaptador USB LAN (que se conectar a la Wii por USB) y alterna el uso del cable Ethernet entre tu PC y tu consola. O bien compra el adaptador USB Wi-FI, que manda la señal de internet desde tu ordenador a la consola.
Me sale un código de error 	Puede que tu router lleve demasiado tiempo activo: apágalo y enciéndelo. Si el problema persiste, entra en http://wiiportal.nintendo-europe.com/8045.html, e introduce el código de error. El portal te ofrece información sobre el error.
No puedo meter la clave completa 	El tipo de clave del router puede no ser el que tiene por defecto Wii. Consulta el manual del router para saber su tipo de clave (WEP o variantes de WPA-PSK) y, en Wii, desde el punto de introducción de clave, dale a 'salir' y luego a 'cambiar la clave'.
Tengo un módem USB 	Si tu ordenador tiene más de un puerto USB, usa el adaptador USB Wi-Fi. O, si tienes conexión LAN en el PC, conecta el adaptador USB LAN a Wii, enchúfala al ordenador con un cable Ethernet y configura una conexión compartida.
Mi juego online me va a saltos 	Elige conexión continental en lugar de mundial. La cercanía a los servidores puede hacer más fluida la conexión. O mira el manual de instrucciones del juego para ver por qué puertos de tu router se conecta, y ábrelos (consulta el manual del router).
No me caben nuevos contenidos 	Ve a 'Opciones de Wii', 'Gestión de Canales' y borra contenidos. Si tienes una tarjeta SD, en lugar de borrar puedes 'Copiar' el contenido en ella. Pero desde la SD no puedes reproducir contenidos, hay que volver a copiarlos en la memoria de Wii.



Infórmate y diviértete con estos canales

También desde el Canal Tienda puedes bajarte el resto de canales de Wii, para convertir tu consola en un punto de información… y de diversión inagotable.

Canal Tiempo

Detalla la situación actual del tiempo y previsiones de hasta 5 días (con máximas, mínimas, índice UV y velocidad del viento) en los municipios más importantes de España y en las principales ciudades del mundo.

Canal Nintendo

¡Una tele sobre el mundo Nintendo! El canal Nintendo ofrece vídeos exclusivos sobre los últimos lanzamientos, tráiler, reportajes o entrevistas con personajes populares.

Canal Wii Speak

Un chat de voz en Wii. Para disfrutar de este canal necesitas el periférico Wii Speak (que se vende por separado o con el juego «Animal Crossing Let's Go to The City»), un micrófono que se conecta por USB a la consola… ¡y a hablar con tus amigos!

Canal Opiniones

Un canal para que votes… y propongas encuestas. Eliges entre dos opciones y hasta seis de tus Mii pueden opinar. También puedes predecir el resultado o, lo mejor, colgar tus propias encuestas.

Canal Concursos Mii

Nintendo organiza concursos en los que nos propone hacer un Mii de un personaje real o inventado. Puedes participar o votar, ¡y hasta importar los Mii a tu consola!

Canal Noticias

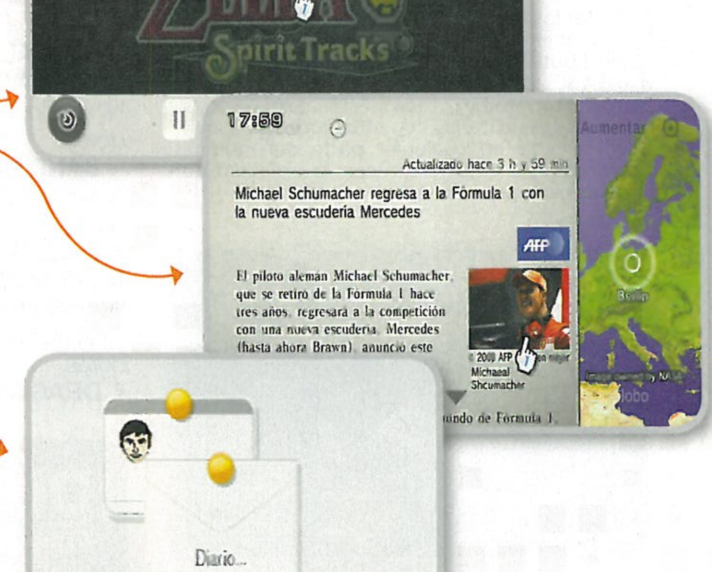
Información actualizada al instante, noticias nacionales e internacionales y divididas en 6 categorías: deporte, economía, tecnología, cultura, sociedad y gente. Puedes ver sólo los titulares acompañados de una imagen, o pichar en cada noticia para leerla.

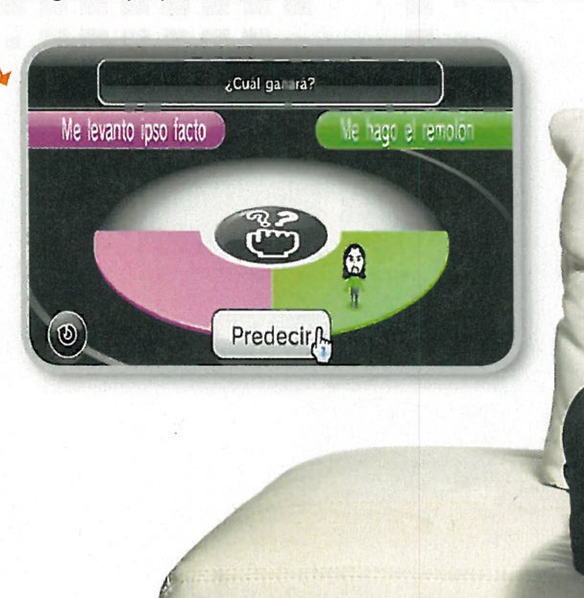
Canal la Fortuna te sonríe

¡Un divertimento de lo más chulo! En este canal, puedes saber la suerte que tendrá ese día uno de tus Mii, en el trabajo, en el amor, con el dinero…

Tablón de anuncios

No es un canal en sí mismo, sino el tablón al que puedes acceder desde el menú principal de la consola. Puedes mandar mensajes de texto a tus amigos (y recibirlos), e incluir imágenes

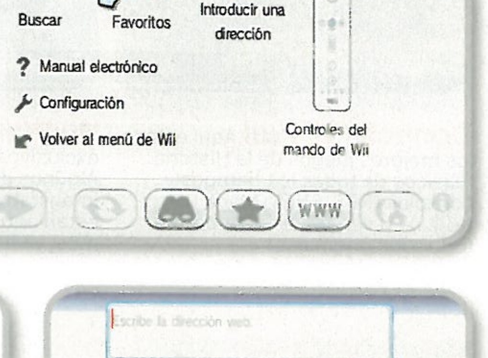






Navega por la red en tu tele con el Canal Internet

Desde el Canal Tienda puedes descargarte gratis el navegador Opera para acceder a internet con el comodísimo control de Wii.



Busca en la red

En la pantalla inicial del navegador puedes buscar contenidos, entrar en tus favoritos o introducir una dirección. Las búsquedas se realizan en Google (por defecto) o en Yahoo.

Navegando en internet

Al buscar o introducir direcciones aparecerá un teclado virtual. Moviendo el puntero con el mando, pulsamos para "teclear" en él.

Guarda tus favoritos

Basta pulsar en el icono inferior 'favoritos' y después en la opción 'añadir la página actual' para que tengas tus páginas preferidas a un solo click de distancia.





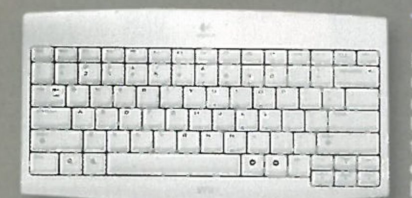
OPTIMIZA AL MÁXIMO TU NAVEGACIÓN

¿Sabes que hay páginas diseñadas para Wii, o que puedes navegar más cómodamente con un teclado?



YouTube en tu tele

Hay una versión de YouTube especial para Wii (aunque la consola reproduce los vídeos de cualquier página).

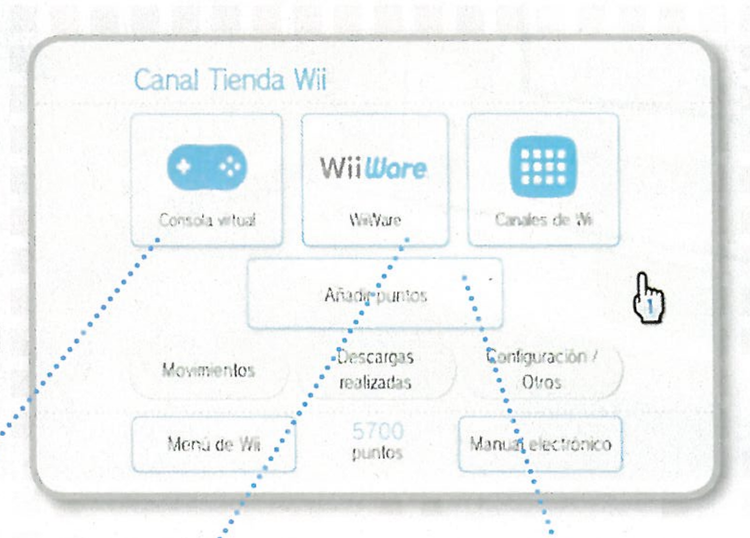


Teclados

Puedes conectar un teclado a Wii por uno de los puertos USB, o bien usar un teclado inalámbrico como este de Logitech.

¡Descárgate juegos increíbles en el Canal Tienda!

En el menú principal de Wii está el Canal Tienda, la entrada a un mundo de juegos disponibles sólo aquí, y que te bajas de internet para guardarlos en la memoria de Wii (o en una tarjeta SD). Además, desde este canal te descargas el resto de canales de la consola... que, por cierto, son gratis.





Consola Virtual Aquí están los mejores juegos de la Historia. Clásicos de todas los tiempos y consolas (NES, SNES, Mega Drive, N64...) en versiones idénticas en todo a los originales.



WiiWare Juegos nuevos, exclusivos de Wii... y alucinantes. Algunos de los títulos más imaginativos y divertidos de Wii están aquí. Y la lista crece mes a mes: ya hay cerca de 150.



Puntos Nintendo Son la moneda para comprar juegos. Puedes conseguirlos directamente en la consola con tarjeta de crédito, o comprando tarjetas prepago en las tiendas.



CÓMO SER EMBAJADOR

Anima a tus amigos a conectar su Wii a internet... y gana juegos del Canal Tienda.

¡Gana puntos Nintendo!

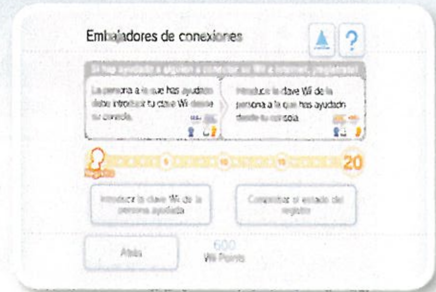
Si tu Wii ya está online, anima a otros poseedores de la consola a conectarse. Por cada usuario convencido recibirás 500 puntos Nintendo (que él también recibe), hasta un máximo de 10.000 (20 usuarios). Y, si logras 10 personas podrás bajarte gratis los juegos de Nintendo para NES de la Consola Virtual; y con 20 usuarios, todos los títulos de NES, SNES y N64.



Paso 1: Pulsa en el icono 'Embajadores de Conexión' del Canal Tienda Wii.



Paso 2: Debes decir si eres el embajador o el nuevo usuario que él introduce.



Paso 3: Introduce la clave Wii del otro (embajador o novato) y recibirás los puntos.

Descubre un nuevo mundo online

Por qué conectar tu Wii a internet



Como, ¿tienes Wii y no la conectas a internet? Pues sus posibilidades online son muchísimas y no paran de crecer. Aquí te las desvelamos todas, y también como acceder a ellas... verás qué fácil.

¿CÓMO ME CONECTO?

Te contamos lo que necesitas y cómo debes conectarte en sólo seis sencillos pasos.

¿Qué necesito?

Conexión ADSL a internet y un router.

Si tu router es Wi-Fi, no necesitas más.

Si tu router no es Wi-Fi, hay 2 opciones:

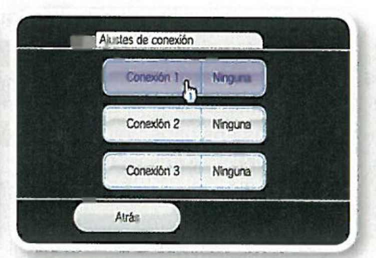
Opción A: Comprar el adaptador USB Land, que te permite conectar directamente la Wii al Router con un cable de red.

Opción B: Comprar el USB Wi-Fi, el pequeño adaptador que conectas a un ordenador con internet. El USB Wi-Fi mandará la señal de internet vía Wi-Fi, sin necesidad de cables, desde tu ordenador a tu Wii.

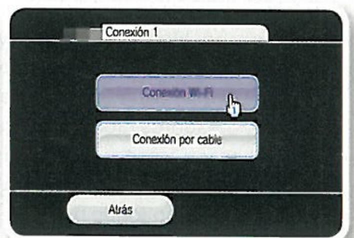




1 En el menú principal, ve a Opciones de Wii (esquina inferior izquierda). Después, a Configuración de Wii.



2 Pulsa en la flecha de la derecha. En el segundo menú, elige internet, y después Ajuste de Conexión.



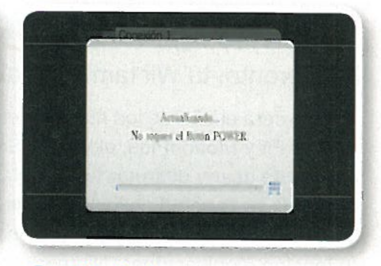
3 Si usas el adaptador USB Land, elige Conexión por Cable. Se realizará la prueba y habrás finalizado el proceso.



4 Si tienes router Wi-Fi (o te conectas con el USB Wi-Fi), elige Conexión Wi-Fi y Buscar Punto de Acceso.



5 Elige la conexión de tu router e introduce la contraseña que usas en la conexión de tu ordenador.



6 El sistema buscará la última actualización de la consola, sin que importe qué método uses para conectarte.

Soluciona cualquier problema en www.conectatuwii.com

Wii / ESTRENO: **12 FEBRERO**

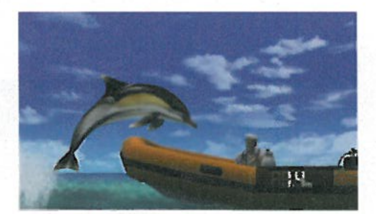
Nuevo viaje al fondo del mar en 'Endless Ocean 2'

Será un viaje inolvidable a un universo marino más vivo y dinámico, con nuevas especies y un objetivo: recuperar un fabuloso tesoro.



Suficientes motivos para enfundarse el traje de buzo, las aletas, la botella y... ¡a zambullirse! Pero espera, aún no. 'Endless Ocean 2' y sus mares azules y preciosos fondos estará listo próximamente sólo para tu Wii. Sus creadores dicen haber recogido todos los comentarios de los usuarios sobre la primera parte. De ahí ha salido un rico fondo marino, que podría haber diseñado el propio Cousteau. Con 6 nuevas localizaciones y 20 especies marinas que como el calamar gigante, te pondrán los ojos como platos, o el cocodrilo y la piraña, alterarán tu ritmo cardíaco.

Los aficionados al submarinismo estamos ansiosos. Va a ser la mejor inmersión... 'Endless Ocean 2' llegará el primer trimestre de 2010 para Wii, y será una experiencia emocionante, hermosa y ecológica.



BONITO Y REAL
Fans de los documentales de 'La 2', atentos a este juego: recreará la naturaleza con todo detalle.

Wii / ESTRENO: **PRÓXIMAMENTE**

'Vitality Sensor', la otra revolución

Muy pronto, tu Wii también sabrá cómo te sientes por dentro.

Este será el año de los nuevos periféricos para Wii. En la línea de Wii Fit y MotionPlus, el Vitality Sensor incorporará nuevos conceptos de usar y disfrutar tu consola favorita. Vitality estará más centrado en la salud de los usuarios. Sólo conectando el dedo, la Wii podría saber tu condición nerviosa, tu nivel de ansiedad, tu tensión o pulsaciones. Nintendo lo está probando a nivel interno, y aseguran que tienen un montón de ideas. Nosotros apostamos por programas que enseñen a relajarnos... o ¿qué tal un juego de miedo que mida las pulsaciones?



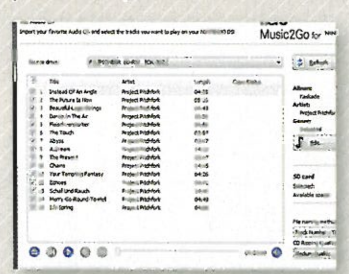


DSi
ESTRENO:
YA DISPONIBLE

Toda la música en tu DSi

Con Nero Music2Go, transfiere cómodamente archivos de música entre el ordenador y la DSi.

¿Tienes canciones en el ordenador que no puedes escuchar en tu DSi? No problem: la aplicación Nero Music2Go convierte y transfiere cualquier archivo de música desde el escritorio del ordenador a la consola, de manera rápida y sencilla. Lo normal es que tengas tu música en Mp3, pero DSi sólo lee formatos AAC. La aplicación convierte los archivos a través de una sencilla interfaz, y además podrás reproducirlos en el ordenador y acceder a información sobre la canción, artista o álbum (sí, sí, como un iTunes). Nero Music2Go para Nintendo DSi está disponible para descargar en "http://www.nero.com/nintendodsi" a un precio de 5,99 €.



FÁCIL Y RÁPIDO
Si estás habituado a gestionar canciones en tu ordenador, el interfaz de Nero te parecerá sencillísimo.

RANKING

Las listas más estilosas y divertidas



5 Nombres que han sido noticia

•Mario, el más querido. Tras 28 años de existencia y más de 100 títulos publicados, Mario es el personaje de videojuegos más querido por el público. Lo que ya aquí todos dábamos por sabido, acaba de confirmarlo la entidad YouGov con unos estudios realizados en toda Europa. Mario se pone por delante de Lara Croft, Sonic, Pacman y el Jefe Maestro de 'Halo'.



•Luis Merlo y Maribel Verdú: 'testers' de Wii Fit Plus Casi todo el mundo tiene en su casa Wii Fit Plus, incluidas las estrellas de la tele o el cine. Mirad a Maribel y a Luis: reconocen que el entrador personal de Nintendo les ayuda a mantenerse en forma y soportar esos rodajes tan duros. Y ademas, así nos les cuesta levantar un Goya, que pesa lo suyo.

•Eiji Aonuma, director de Zelda Nos ha dicho que: "Estamos en plena producción de nuevo Zelda de Wii. Ahora trabajamos en los escenarios, las mazmorras y cosas así. Espero enseñaros algo en el E3 del próximo año y que sea realmente sorprendente."



•David delfín y los Sims, o los videojuegos como arte



El diseñador español ha creado un traje inspirado en el exitoso simulador social 'Los SIMS 3'. La idea, que parte de la compañía Electronic Arts, es celebrar el reconocimiento de los videojuegos como expresión cultural, tras su aprobación en el Congreso de los Diputados. Delfín no lo puede tener más claro: "Demasiado han tardado en considerar los juegos como cultura", ha declarado.

•Amparo Baró: la experta en 'Brain Training' conoce al Profesor Layton Una vez más la conocida actriz Amparo Baró se ha enganchado sin remedio a un juego de Nintendo DS. En esta ocasión ha sido el misterioso juego de puzles y enigmas 'El profesor Layton y la caja de Pandora', el que ha cautivado por completo su atención.

4 Las descargas más frikis de Wii Ware y DSi Ware



•My Aquarium (Wii Ware)
Un acuario de peces virtuales. ¿Qué más se puede decir?

•Mega Man 9 (Wii Ware)
Para frikis de los juegos clásicos.

•BIT. TRIP VOID (Wii Ware)
Para frikis de la estética y de la música tecno.

•Flipnote Studio (DSi Ware)
Para frikis de la animación... y gente muy creativa.

6 Los ejercicios más divertidos de Wii Fit Plus



•Carrera de obstáculos

•Malabarismo circense





•Ciudad Vaivén

•Aterriza en el blanco



•Bola de nieve



•Plataforma Plus



EDITORIAL

Las posibilidades online se multiplican con Wii



Juan Carlos García
Director de Nintendo Acción

Te lo vamos a demostrar. Como si fuéramos un spot de teletienda, vamos a demostrarte en las páginas siguientes por qué debes conectar tu Wii a internet. Bueno, primero vamos a enseñarte a hacerlo, que parece que no están las cosas muy claras sobre eso aún. Pero quédate con la copla: sí, te puedes (debes) conectar online con Wii. Y sí, es fácil y sorprendente. Porque va más allá de navegar por internet manejando el mando desde el sofá, y alucinando con cualquier vídeo de YouTube en la tele de plasma. Va de acceder a los canales, informarte del tiempo, las noticias de última hora; jugar online; y descargarte títulos originales a buen precio, y también clásicos de la Consola Virtual, los mejores títulos de la historia a un golpe de click. Son sólo algunas (poderosas) razones para saltar al universo online. En el reportaje encontrarás muchas más. Y quedará demostrado.

Contenidos!



IDEAS!
Nuevos rankings y juegos por venir, como Endless Ocean 2
- Rankings
- Nuevos juegos



EN! PORTADA
Conecta tu Wii online
Descubre por qué debes conectar tu Wii a internet. Además, te contamos cómo...

5 FRASES INTERESANTES DE MIYAMOTO SOBRE MARIO



1. "Por aquel entonces (cuando empecé a trabajar en Nintendo) yo era uno de los mejores. La gente se arremolinaba a mi alrededor cuando jugaba con la máquina recreativa".

2. "Las señas de identidad de Mario son su bigote, su gorra y su peto. En los tres casos nos ayudaron a solucionar problemas por la limitación de las posibilidades técnicas".

3. "Bauticé a Mario como Mr. Video. Tenía pensado emplear el mismo personaje en cada videojuego que hiciese. En realidad, a alguien de Nintendo América se le ocurrió el nombre de Mario. Si se hubiese llamado Mr. Video, es probable que hubiese desaparecido de la faz de la Tierra hace mucho tiempo (Risas)".

4. Mi meta era conseguir que la versión de Wii de New Super Mario Bros. siguiera vendiendo copias un año después de su lanzamiento, al igual que ocurrió con la versión para DS. Creo que un juego debe convertirse en una herramienta de confianza que la gente se acostumbra a usar y que siempre tiene a mano".

5. "Quería que Mario tuviese su propio "aroma" distintivo, un aroma propio de Mario. Quería crear algo que estimulase los cinco sentidos lo máximo posible."

Nintendo



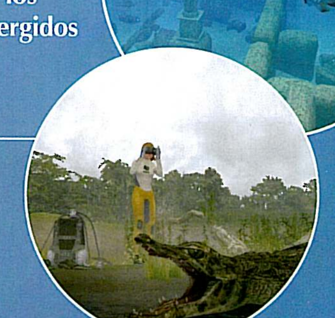
Un mundo submarino tan infinito como tu imaginación

Aventura sin límites

Sumérgete en un mundo impresionante con el juego Endless Ocean 2: Aventuras bajo el mar. Intégrate en un intrépido equipo de submarinistas y bucea por las profundidades de océanos y ríos de todo el planeta cumpliendo diferentes misiones hasta completar la principal: Descubrir los restos de una civilización perdida. ¡Pero ten cuidado! Hay más que simples tesoros sumergidos esperándote...

Más vida marina

En el juego Endless Ocean 2: Aventuras bajo el mar, encontrarás una fauna tan abundante y rica que te permitirá descubrir nuevas especies en cada inmersión. ¡Y no te despistes! Bucea con precaución. Existen peligrosos depredadores al acecho... Además, ahora también puedes salir a la superficie y explorar tierra firme.



Un equipo perfecto

El juego Endless Ocean 2: Aventuras bajo el mar, pone a tu alcance nuevas herramientas para enriquecer tu experiencia submarina. Localiza objetos valiosos con el "detector de tesoros", cura criaturas enfermas o ahuyenta depredadores con el "púlsar" y equípate para nuevas situaciones aumentando tu nivel de buceo.

Cada inmersión una aventura diferente

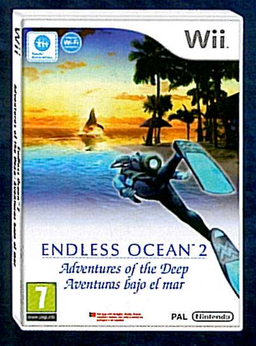
Cada vez que bucees, encontrarás una extensión de terreno que espera ser explorada. Sumérgete en un río sudamericano, enfréntate a las aguas heladas del océano Ártico, nada entre tiburones mientras descubres las ruinas que pueblan el lecho del mar Egeo... Un sinfín de aventuras. Tantas como te imagines.

Bucear juntos

Hay tanto por ver en el juego Endless Ocean 2: Aventuras bajo el mar, que quizás prefieras compartir la experiencia. ¡Anímate! Con la conexión Wi-Fi de Nintendo, no sólo puedes nadar junto con otro jugador, sino también compartir tus emociones como nunca antes ¡hablando a través de Wii Speak!

Vistas deslumbrantes

Nadar por los océanos y ríos del mundo con el juego Endless Ocean 2: Aventuras bajo el mar, es como protagonizar tu propio documental de naturaleza. Alucinantes gráficos despliegan ante tus ojos la más variada fauna acuática y potencian la belleza de sus respectivos entornos, sumergiéndote en un mundo mágico rebosante de vida que te fascinará en cada inmersión.



ENDLESS OCEAN™ 2

Aventuras bajo el mar

A LA VENTA EL 5 DE FEBRERO

www.endlessocean2.com



REVISTA DE OCIO INTERACTIVO PARA CONSOLAS NINTENDO

Nintendo®

GENERATIONS!

ENDLESS OCEAN 2
NUEVA EXPERIENCIA BAJO EL AGUA

TODA TU MÚSICA EN DSi
ESCUCHA CUALQUIER FORMATO

TODAS LAS POSIBILIDADES DEL UNIVERSO ONLINE

¡Conéctate!

Te enseñamos cómo y por qué **necesitas conectar** tu Wii a internet